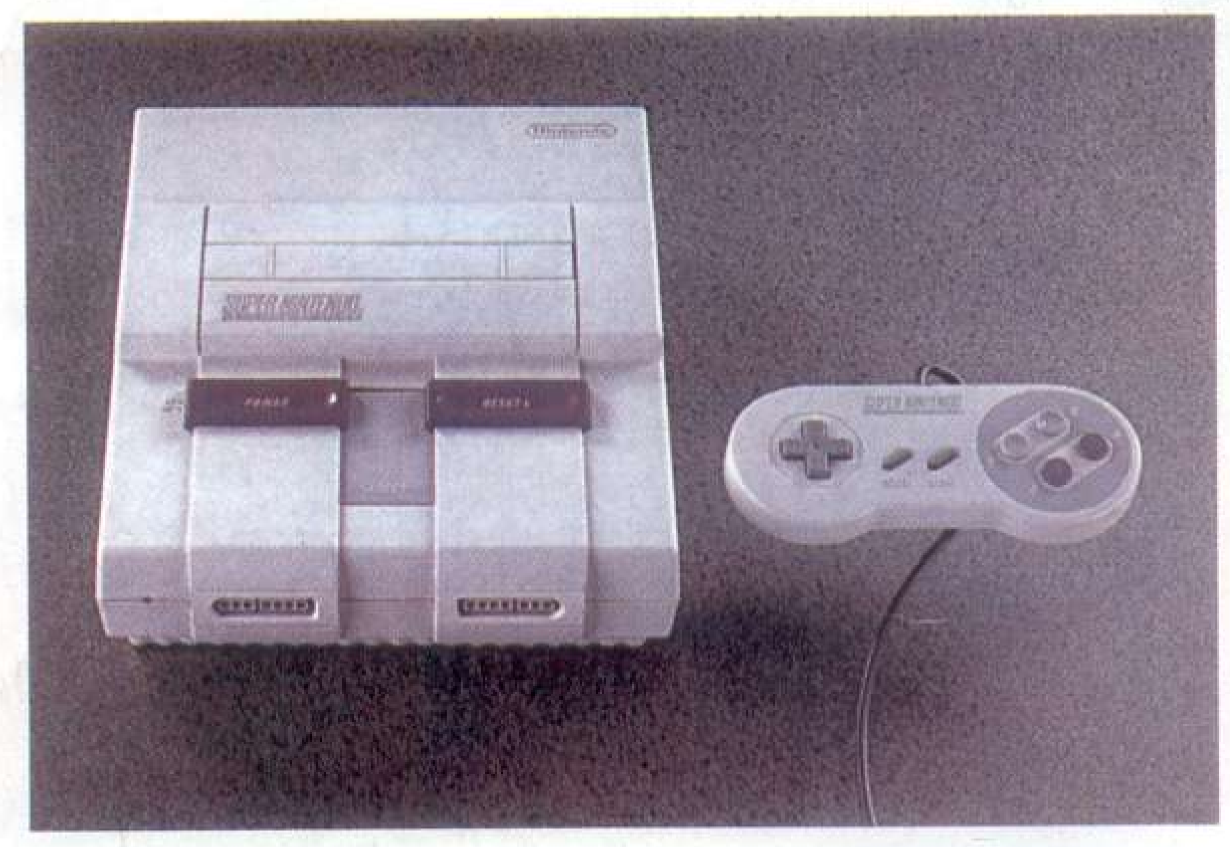

SUPER NES • MEGA • SEGA CD • MASTER • ARCADE • PC GAMES • MULTIMÍDIA
VideoGame
MEGA DRIVE
SONIC 3
TODAS AS ESMERALDAS
SUPER NES
MEGA MAN
E R-TYPE
CONFIRA ESTES
SUPER LANÇAMENTOS
PC GAMES
WORLD CIRCUIT
RUBINHO REVELA
SEGREDOS E DICAS
DE PILOTAGEM
ANO 4 · NÚMERO 36 · CR$ 1.800,00
SIGLA
EDITORA
ARCADE
MISTÉRIO E FATALIDADES EM
MORTAL KOMBAT 2

OS MELHORES JOGAM AQUI!



A LKC VÍDEO DO BRASIL acaba de se tornar uma empresa autorizada para venda e distribuição dos produtos PLAYTRONIC / NINTENDO para locadoras e revendas de todo Brasil.
Isto significa que a partir de agora, em todas as lojas da LKC, você encontrará a qualidade que só os produtos fabricados no Brasil e que são garantidos pela PLAYTRONIC possuem.
A partir de agora, para comprar um produto NINTENDO legal, basta ligar para a loja LKC mais próxima de você.

LKC: O que já era legal ficou ainda mais !

LKC SÃO PAULO - TATUAPÉ
R. Apucarana, 1.209 - F: (011) 217-3933 T. Chave

LKC SÃO PAULO - MOÓCA
R. Oratório, 1.240 - F: (011) 264-6734

LKC SÃO PAULO - BROOKLYN
R. Guararapes, 204 - F: (011) 535-4981

LKC GUARULHOS - SP
R. Barão de Mauá, 716 - F: (011) 209-0537

LKC MOGI DAS CRUZES - SP
R. Otto Unger, 158- F: (011) 469-9125

LKC SÃO PAULO - SÃO CAETANO DO SUL
R. Amazonas, 898 - F: (011) 441-4192

LKC GUARATINGUETÁ - SP
R. São Francisco, 97 - F: (0125) 32-1929

LKC RIO DE JANEIRO - RJ
R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204- F: (021) 228-4040

LKC FÓZ DO IGUAÇÚ - PR
R. Manoel Rodrigues Filho, 5.090 - F: (0455) 22-2969

LKC POUSO ALEGRE - MG
P.A. Shopping, 4o Piso - F: (035) 421-4198

LKC BRASÍLIA - DF
SQLN 21- BLOCO C LOJA 33 - F: (061) 273-9083

LKC BELÉM - PA
Av. Gov. José Malcher, 1.667 - F: (091) 222-4190/1414

LKC SALVADOR - BA
R. Bernardo M. Catharino, 171 - F: (071) 235-5171

LKC FORTALEZA -CE
Av. Eng. Santana Jr., 2.828 - F: (085) 234-6763/2545

LKC JOINVILLE - SC
R. Campos Salles, 396 - F: (0474) 33-9149 22-9860/7974 FAX

LKC CAXIAS DO SUL - RS
Shopping Pratavieira, Lj. 27- F: (054) 223-1793

LKC PORTO ALEGRE - RS (NOVA)
Av. Carlos Gomes, 2119 - F: (051) 338-1055

LKC PETRÓPOLIS - RJ (NOVA)
Estrada União e Indústria, 10035









VÍDEO DO BRASIL
FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
Rua Mateus José, 1233 - Tel : (011) 954-9418
Fax: (011) 954-8392 - SÃO PAULO -SP











Os videogames da próxima geração você só encontra na LKC

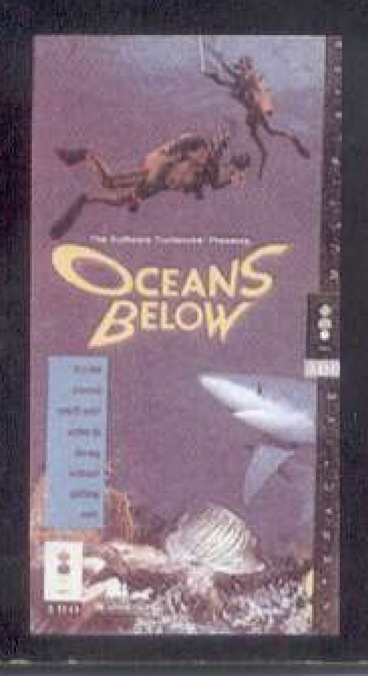
LKC - O QUE ERA LEGAL FICOU AINDA MAIS !







CONSULTE NOSSAS LOJAS



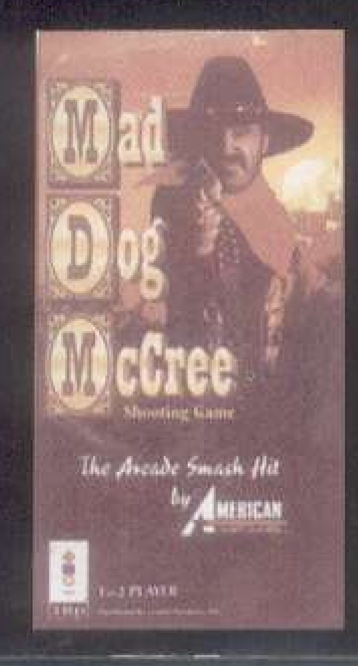
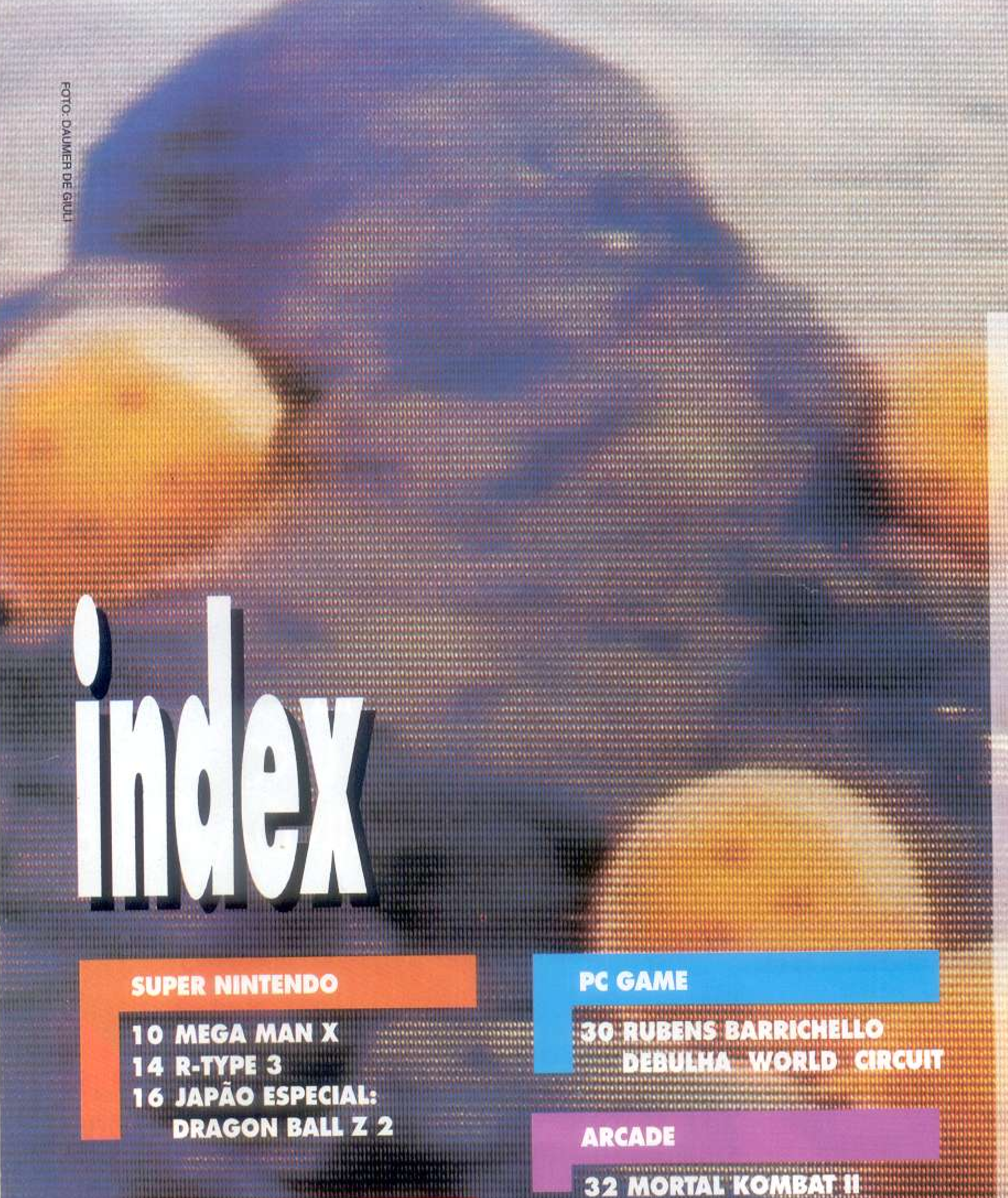








FOTO: DAUMER DE GIULI



index

Quando todos imaginavam que os games de luta já estavam cansando os jogadores, uma surpresa: a Midway, que produz os arcades Mortal Kombat, surpreendeu: chegou Mortal Kombat II, com novos lutadores e muitos novos golpes. E o melhor: a Playland não dormiu no ponto, e rapidinho trouxe várias máquinas para suas áreas de lazer em shopping centers. Já é possível jogar o fantástico MKII nos shoppings Morumbi, Paulista e Center Norte, em São Paulo, SP. E, em breve, no Barra Shopping, no Rio de Janeiro, entre outras capitais brasileiras. Claro, também não dormimos no ponto. Imediatamente, o Edu e o Júnior foram conferir a novidade, testando o novo jogo, cada um dos 12 personagens e tentando descobrir todos os mistérios que chegaram junto com esse lançamento. De cara, revelamos alguns *fatalities* bem sangrentos e a estratégia para se jogar com cada um dos doze personagens, em quatro páginas com fotos sensacionais. Imperdível. Tudo para você aproveitar ao máximo esse grande lançamento, sem gastar toda a sua mesada em fichas. Mas não é só. Também descobrimos que Rubens Barrichello, o piloto de Fórmula 1 mais promissor entre os novos talentos brasileiros, também é fera no *World Circuit*, o melhor simulador de F1 para computadores PC. E, após uma tarde muito divertida, em que o assunto não podia ser outro senão games e corridas, revelamos, com exclusividade, todas as dicas do campeão para a pista de Interlagos. Isso para não falar de Sonic 3(Mega), Dracula Unleashed (Sega CD), Mega Man-X (Super Nintendo), entre outros lançamentos incríveis e, como sempre, com dicas exclusivas. Com *VideoGame* é assim: os melhores jogos, as melhores dicas. E tudo para você ser o melhor e mais bem informado da sua turma.

Mário Fittipaldi

CAPA: MARCO PALANTI
ILUSTRAÇÃO: BILAU

WORLD SHOP



Novidades incríveis para você!

Kit para Mega
- 24 mega de memória
- cpu
- drive de 3.1/2" HD
- adaptador de cartuchos
- cabo interface para drive

SUPERMAGICOM Plus

Além de gravar todos os jogos que você quiser, está equipado com a *Super Wild Card* que grava e executa jogos com 24 mega, salva qualquer fase do jogo, possui funções de copy disk, câmera lenta e muito mais!

Kit para S. Nes
- 24 mega de memória
- cpu
- drive de 3.1/2" HD
- adaptador de cartucho
- cabo interface para drive
- Super Wild Card



JOYSTICK 6 BOTÕES para Mega Drive. Com turbo, auto-fire, slow motion ★



BRICK GAME programado com o jogo tetrix ■



JOYSTICK TURBO para S. Nes. Turbo, auto-fire, slow motion ★



JOYSTICK TRANSPARENTE para S. Nes. Com turbo, auto-fire e slow motion ★ ■



JOYSTICK TURBO para Mega Drive. Com turbo, auto-fire, slow motion ■

IMPORTANTE:
Os produtos deste anúncio são importados legalmente, com garantia da fábrica de 6 meses, Nota Fiscal e os assinalados encontram-se à venda também na Mesbla (★) e no Paes Mendonça Barra e Boulevard RJ (■).

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL POR SEDEX
TELEVENDAS
(021) 265-9626 / 205-0693
WORLD SHOP TRADING
IMPORT. E EXPORT. LTDA



Quebra-pau de feras!



Eduardo (esq.) e Sérgio Batarelli: duelo na tela e no ringue.

Sergio Batarelli, campeão mundial de Full Contact em 93, enfrentou nosso fera Eduardo Murata em um emocionante pega no Street Fighter II Hyper Fighting, do Mega. Veja como foi!

Um honroso empate! Este foi o saldo da "batalha" entre Sérgio Batarelli, 33 anos, Campeão Mundial de Full-Contact em 93 , lutador de artes marciais desde os 10 anos de idade e Eduardo Murata, 19 anos, supervisor de games de *VideoGame* e feríssima em Street Fighter II. No saldo final, aconteceu o previsto: Eduardo derrotou Sérgio no videogame e Sérgio detonou Eduardo no ringue. 1 a 1!!

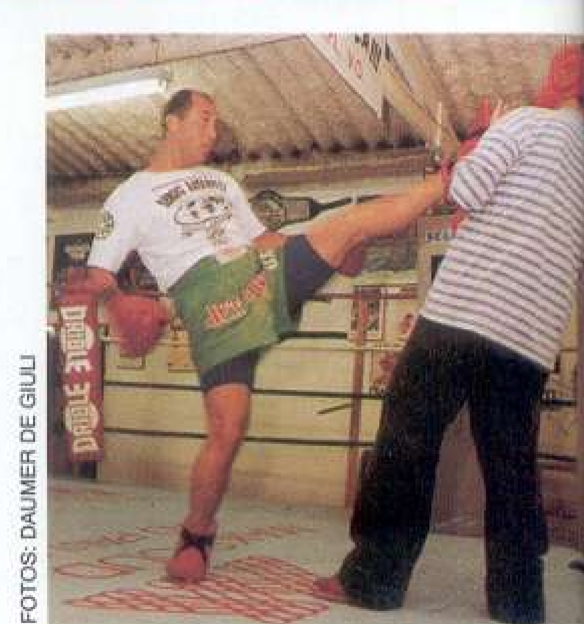
As lutas foram no mínimo curiosas. Embora Sérgio tenha tido assessoria de suas duas filhas Daniele e Cristiane, fãs de vários games e fanáticas pelos lutadores de Street Fighter, demonstrou não ter nenhuma habilidade com o controle e com as sequências de golpes do game, mas gostou: "O jogo é bem legal! Quem o fez realmente entende de luta! Fiquei impressionado com a movimentação dos lutadores e em especial do Sagat. A defesa de perna dele é perfeita!" disse empolgado.

Nem tudo foram elogios. Sérgio lamentou o fato de a jogabilidade do game não permitir defesa e ataque simultaneamente. Nas lutas "de verdade" ele tem a chance de defender com a perna e usar os braços para atacar ao mesmo tempo. E não gostou também das magias: "Falei para o Eduardo não usar as magias para as lutas ficarem mais reais, mas de vez em quando ele apelava" reclamou o campeão.

Eduardo, que encontrou certa facilidade no game, saiu do ringue queixando-se de dores. "Ele não foi desleal e nem bateu com força, mas acho que deixei a perna mole e agora ela está doendo" disse o piloto enquanto mancava. Edu ainda elogoiu o adversário no game: "Para primeira vez ele se saiu bem. Deu para sentir que ele jogou com a mesma técnica de quem luta, guarnecendo bem a defesa e aplicando golpes na sequência. Mas eram golpes simples, já que o game permite sequências bem animais que não são reais..."

Confiram algumas "pérolas" ditas durantes as lutas:

- **Ganhei mais uma Lesminha** - de Sérgio para seu amigo ao vencer um round de Eduardo. Em 10 lutas Sérgio venceu apenas 3 rounds e levou 7 nocautes sem vencer nenhuma luta.
- **O japonês agora ficou nervoso** - Idem, comentando um *PERFECT*
- **Não vale usar magia** - Idem, em luta contra Ryu
- **É ruim, hein?!** - de Eduardo quando foi convidado para a luta de Full contact no ringue, mano-a-mano.
- **O coração dele 'tá' disparado** - de Sérgio, após derrotar Eduardo no ringue.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

ATARI MOSTRA JAGUAR NA MAIOR FEIRA DE GAMES

A Atari dá a volta por cima e apresenta seu novo sistema de videogames na Consumer Electronics Show, em janeiro último, na cidade de Las Vegas, EUA. Depois de começar toda a onda, no início dos anos 70, a empresa norte-americana perdeu terreno para as gigantes Nintendo e Sega. Agora, ela quer descontar o terreno perdido: chega o Jaguar, um super console que promete muito.

As características técnicas são de arrepiar: são cinco processadores MC68.000 (semelhantes ao do Mega Drive), com transporte de dados interno (*bus*) de 64 bits, à razão de 106,4 Megabytes por segundo. Quer mais? então toma: 16,7 milhões de cores simultâneas na tela, som com qualidade de CD e processamento gráfico (*rendering speed*) de 850 milhões de pixels por segundo.

Já estão disponíveis vários acessórios, como um cabo de áudio/vídeo, um cabo para saída Super VHS, um cabo para saída RGB (monitores) e possibilidade de conexão com o portátil Lynx, também fabricado pela Atari. A empresa promete ainda para o meio do ano o lançamento de um CD-ROM (leitor para games em CD), que transformará o Jaguar em um dos mais poderosos sistemas multimídia do mercado. Até o momento, 35 empresas já estão licenciadas para a produção de jogos, entre elas a Accolade, Virgin e Interplay. O Jaguar já pode ser encontrado em importadoras brasileiras ao preço médio de US$ 400,00.

Las Vegas Show

por JosØ Augusto Aideira



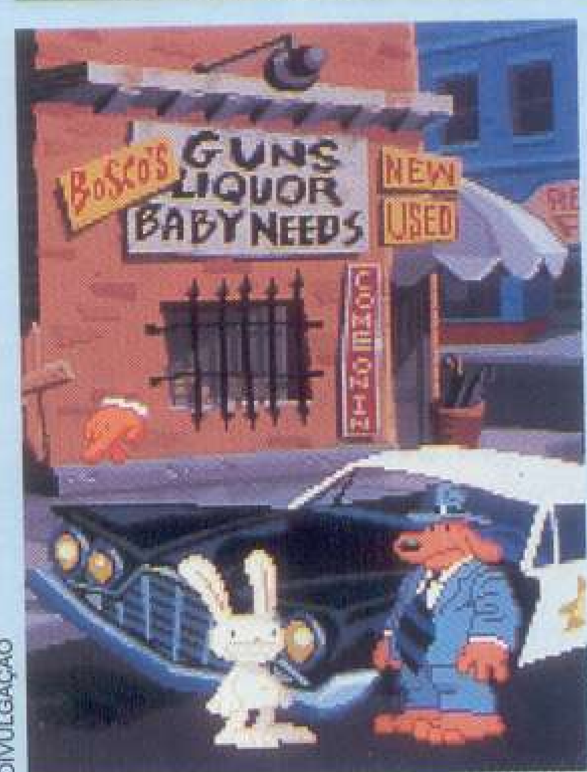
FOTOS: NORBERTO MARQUES



IndyCar Racing: mais realismo na simulação da F. Indy.

CHEGA INDYCAR RACING PARA PC

A Papyrus, software-house norte-americana que produziu *Indianapolis 500*, um dos jogos para PC e compatíveis mais vendidos do mundo, volta a arrepiar: chegou IndyCar Racing, a segunda versão do melhor simulador de fórmula Indy do mercado. IndyCar mantém todas as boas características da primeira versão, mas acrescenta muito mais realismo, 8 pistas diferentes e possibilidades de ajustes mais precisos em cada carro. É possível ainda construir seu próprio carro, combinando qualquer motor e chassis dos usados pela categoria em 93. A Papyrus promete novas pistas para breve.



DIVULGAÇÃO

Sam & Max: novo Adventure.

SAM & MAX: MAIS CARTOON GAMES NOS PCS

A LucasArts lançou, nos Estados Unidos, mais um PC Game de virar a cabeça. Sam & Max Hit The Road é um *adventure* bem ao estilo de Day Of The Tentacle, repleto de animações e, principalmente, de cenas muito bem humoradas. Sam, o cachorro detetive com pinta de herói *noir* e seu inseparável amigo Max, um coelhinho com cara de idiota, se *auto intitulam* policiais *free-lancers* - ou seja, detetives particulares. E aprontam as maiores confusões. Imperdível. Ah, a BraSoft Games deve lançar, no Brasil, a dupla mais engraçada dos PCs logo, logo. Já estamos ansiosos...

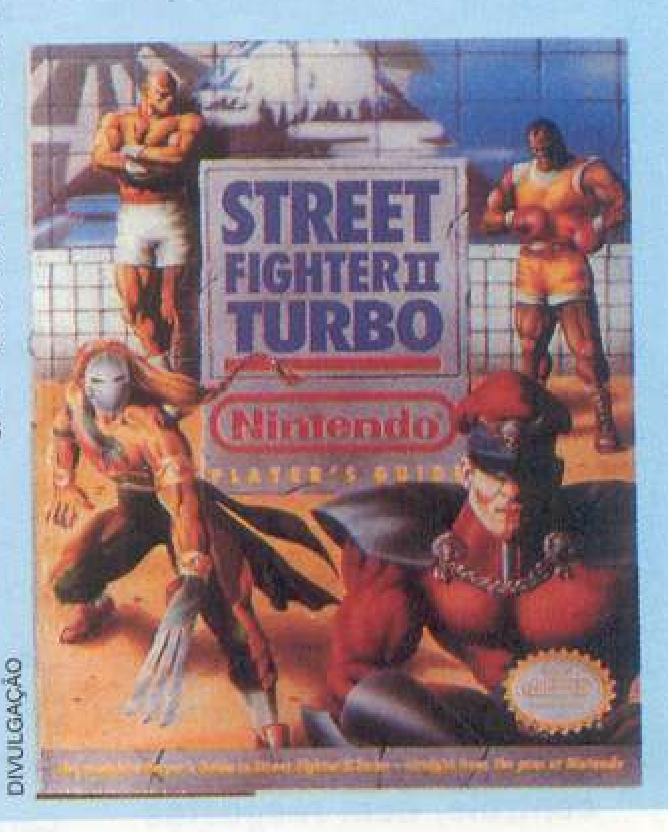
NINTENDO LANÇA GUIA DE ESTRATÉGIAS PARA SF2 TURBO

Demorou, mas chegou. Diretamente dos Prós da Nintendo, chega um dos livros de estratégia mais aguardados. *Street Fighter II Turbo Player's Guide* traz todas as estratégias de combate, defesa e as famosas seqüências e apelações para todos os personagens, com informações inéditas e técnicas especiais para o maior sucesso de luta de todos os tempos. Em tempo: as estratégias são para a versão do Super Nintendo.



O Jaguar, novo console da Atari: capacidade de processamento impressiona.

DIVULGAÇÃO



•MULTIMÍDIA•

por Jô Elias e Mário Fittipaldi

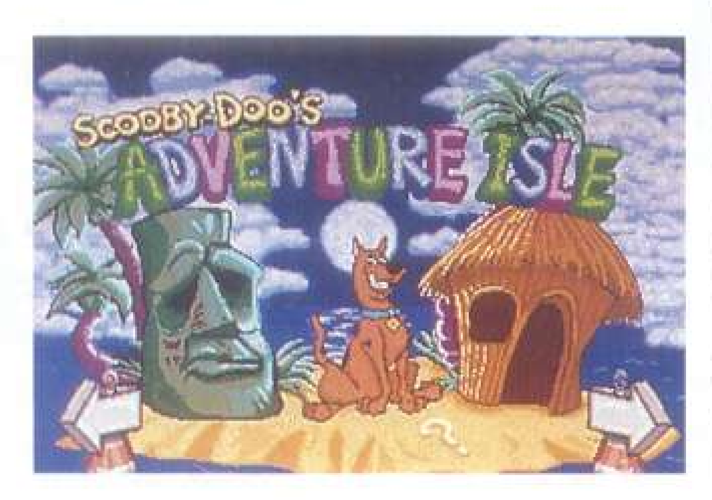
CD-i da PHILIPS ganha títulos chocantes



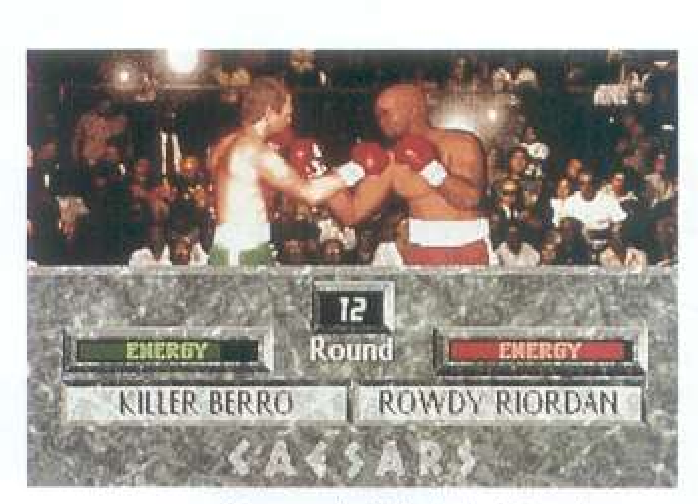
The 7th Guest (Virgin Games): animação perfeita.

O CD-i (Compact Disc-interactive), lançado pela Philips no início de 1992 (VideoGame n. 16), acaba de ganhar títulos de jogos e educativos em CDs pra ninguém botar defeito. Com essa série de lançamentos, apresentados na última Consumer Electronics Show, em Las Vegas, EUA, a Philips entra pra valer na briga da multimídia, com uma linha de Cds que vão dos educativos para crianças em fase pré-escolar a games sofisticadíssimos, com recursos como *full motion video* ou animações para deixar qualquer adventurer com água na boca. Para não desapontar os gamemaníacos mais experientes, está chegando também um novo controle, com respostas mais precisas, ideal para os jogos de ação. Entre os lançamentos de games em CD, o destaque fica para The 7th Guest (Virgin Games), premiadíssimo como o melhor game de 1993 para computadores PC. Você deve explorar uma mansão e descobrir seus segredos, e pode andar pela casa como se realmente estivesse dentro dela, graças à visão de primeira pessoa. Outro lançamento de peso é Caesars World Of Boxing, que traz para a tela um boxe com atores de verdade. São mais de 30 personagens diferentes, entre boxeadores, treinadores, juízes e produtores. É incrível. Na linha de desenhos animados, um grande lançamento é Space Ace (ReadySoft). O herói luta contra o terrível Borf, em cenas de animação perfeitas produzidas por Don Bluth, o gênio da animação que produziu também Dragon's Lair.

Na linha de educativos, a Philips investe em games que proporcionem entretenimento para toda a família, apostando, inclusive, no potencial do CD-i como uma alternativa excitante em relação à TV ou ao videocassete. E o CD-i é o único CD interativo que tem um controle especialmente desenvolvido para crianças em fase pré-escolar, com direcional em forma de trackball de bom tamanho e botões de acionamento fácil. Entre os lançamentos, Hanna-Barbera's Cartoon Carnival é bem interessante. Traz jogos com personagens como Fred Flintstone, Os Jetsons ou Dom Quixote. Cada vez que um jogador ganha um dos jogos, consegue uma letra. O Objetivo é formar a expressão Cartoon Carnival.



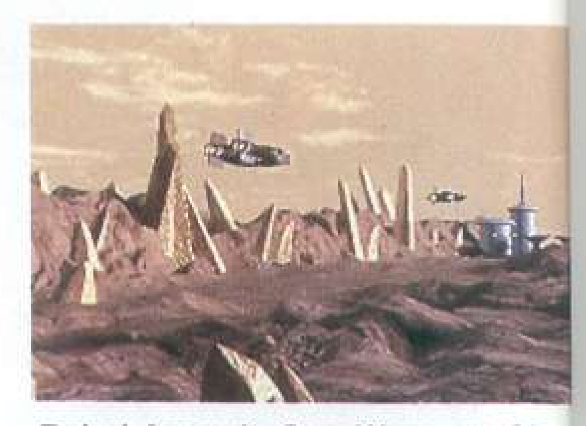
Cartoon Carnival: para crianças.



Caesar's World of Boxing: boxe com atores de verdade e muito realismo.

r.e.m.

• A LucasArts, produtora da série de games Star Wars para computadores PC, está lançando Rebel Assault , um game em CD que recria todas as emoções de mais um ataque dos soldados do rebelde à Estrela da Morte, a poderosa arma do Império. Rebel Assault conta com gráficos 3-D texturizados com imagens extraídas diretamente da película dos filmes da trilogia Star Wars, e som de primeira, incluindo aí as vozes dos personagens. Imperdível!



Rebel Assault: Star Wars em CD.

• A Sega e a Microsoft anunciam parceria para produzir um novo sistema de multimídia. Chamado inicialmente de Project Saturn, o novo console terá grande capacidade de processamento gráfico e rodará games em CD. A Microsoft está produzindo o sistema operacional, enquanto que a Sega se encarrega do hardware.


PARTICIPE
DESTA
VIAGEM
VOCÊ PODERÁ GANHAR
10 INCRÍVEIS PRÊMIOS!
1 1 Game Gear com Master Gear (Adaptador para jogos do Master System) mais uma Camiseta Surfmore.
2 1 Game Gear com módulo de TV mais uma camiseta Surfmore
3 1 Game Gear com Wide Gear mais uma camiseta Surfmore.
E do 4º ao 10º um cartucho Master System mais uma camiseta Surfmore.
Veja como é fácil ganhar um destes maravilhosos prêmios. Responda à pergunta do cupom abaixo, envie para Sigla Editora - R. Alice de Castro, 60 - V. Mariana - São Paulo - CEP 04015-903 e coloque no envelope "Promoção Bart vs the World".
PROMOÇÃO VÁLIDA ATÉ 15/04/94
THE SIMPSONS
BART VS. THE WORLD
NORTH POLE
HOLLYWOOD
EGYPT
SEGA
TEC TOY
Acclaim
entertainment, ltd.
VideoGame
SURFMORE
QUAIS OS 4 LUGARES POR ONDE A FAMÍLIA SIMPSONS PASSA PARA ENCONTRAR O TESOURO?
Nome:
Idade:
End.:
Tel.:

MEGA MAN X

RAIO-X

Tipo:	Ação
Fabricante:	Capcom
Memória:	12 Megabits
Fases:	12
Jogadores:	1
Dificuldade:	7
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	8
Diversão:	9

Mega Man está de volta. E em gra estilo: não conformados com as 6 aventuras p o Nintendinho 8 bits, o pessoal da Capcom resolveu dar upgrade no simpático robô e transformá-lo em uma grande aventura para o Su NES. O resultado não poderia ser outro: ficou demais! Novos gráficos, novos movimentos herói, que agora pode correr (dash) ou agarrar-se nas paredes, música... bem, a música é m louca, legal pacas. O importante é que Mega Man X é muito gostoso de jogar. Toda a essên da série Mega Man foi mantida, com a mesma estrutura: armas certas para cada inimigo, no e fantásticos equipamentos X e muitos desafios. A galera só não gostou do "sumiço" do robô Rush, que não aparece nesta aventura. Agora, caia de cabeça na estratégia compl

Sala de Opções

Aqui você pode conhecer melhor seus inimigos, ver como são os estágios de cada um e também ver o mapa geral da cidade.

ITENS

Coração: aumenta o medidor de energia
Pílulas energéticas: enchem o medidor de energia
Pílulas munição: recarregam a energia da arma
Sub-tank: energia reserva. Precisa ser recarregado, e para isso é preciso estar com a energia cheia e pegar as pílulas energéticas.

EQUIPAMENTOS "X"

Botas: servem para dar dash, uma corridinha muito útil para escapar de tiros e pular em lugares altos.
Armadura: Diminui os danos em 93%.
Capacete: Com ele você pode quebrar blocos especiais, conseguindo assim pegar itens escondidos.
Power Buster: É o X. Buster mais poderoso. Com ele você pode juntar energia para armas especiais. Caso você não consiga apanhá-lo durante as primeiras fases, Zero vai dá-lo mais para frente.

As armas certas

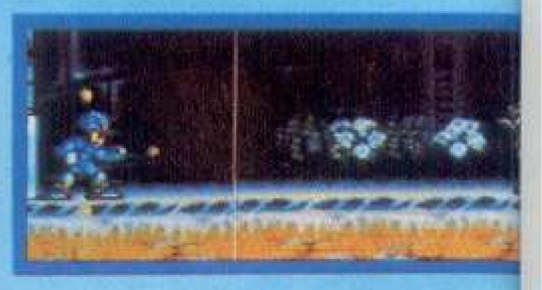
Inimigo	Arma	Itens da fase
Chill Penguin	X.Buster	Botas,coração.
Spark Mandrill	S.Ice	SubTank, coração.
Armored Armadillo	E.Spark	Sub.Tank, coração.
Launch Octopus	R.Shield	Coração.
Boomer Kuwanger	HomingT.	Coração.
Sting Chameleon	B.Cutter	Armadura, coração.
Storm Eagle	C.Sting	Sub.Tank, capacete, coração.
Flame Mammoth	StormT.	Sub.Tank, coração, powerbuster.

CHILL PENGUIN



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Botas
Fique li nessas cabines hologra de Dr. L o criado geraçã robôs, aparece. E você fatura al equipamento chocante: agora é de usar as botas!



Boss

Este pingüim não tem nada a com aqueles que ficam em ci de geladeiras. Pule seus dispar sua cabeçada, atirando com o Buster. Concentre o tiro, mante botão apertado por alguns inst e soltando em seguida. Não esq de detonar também os pingüi de gelo que ele irá fazer com sopro congelante.

SPARK MANDRILL



Este Boss é bem marcão. Desvie de seus tiros e congele-o com a S. Ice. Só tem um probleminha: o soco do cara é poderoso. Fique esperto!

ARMORED ARMADILLO

SUPERDICA 9 VIDAS!!!!!!
Assim que você subir na primeira plataforma rolante, desça no primeiro morcego gigante. Detone com ele, pegue a vida e volte para a tela anterior. Surpresa! O morcego está lá de novo e é só repetir a operação. Com isso, você fatura 9 vidas.

Sub Tank
Quando encontrar a primeira broca, corra até encontrar um buraco de espinhos. Salte para o outro lado e espere a broca se detonar. Agora é só voltar até o local de onde a broca saiu. Você acaba de achar o primeiro sub.tank!

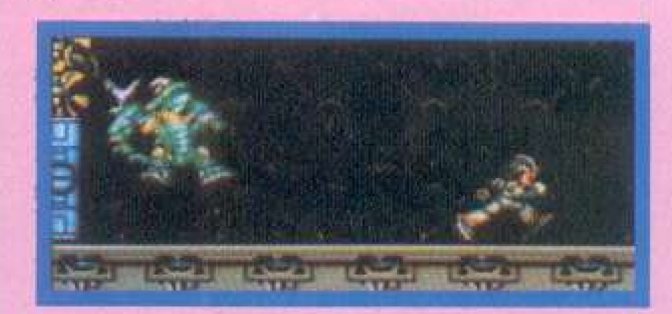
Coração
Agora, caia atrás da segunda broca e vá atrás dela atirando sem parar. Seja rápido, pois você deve acabar com ela antes que ela destrua a parede onde está o coração, senão será impossível pegá-lo!



Boss
O cara é um tatu mecânico. Use a E.Spark para detoná-lo mais rápido. Primeiro ele vai começar a ricochetear pela sala. Desvie e acerte-o quando ele parar. Na seqüência, pule seus tiros e acerte-o no intervalo entre um e outro.

STING CHAMELEON

Armadura
Fique ligado: quando chegar a uma sala em que pedras despencam do teto, volte para a tela anterior. Use o dash para conseguir velocidade e grudar na parede. Sobre a sala onde as pedras despencam está a armadura. É só detonar esse cara e pronto!



Boss
O camaleão tem o dom de ficar invisível. Espere ele aparecer e use a B. Cutter, desviando de seus tiros e dos espinhos que caem do teto. Moleza!!

LAUNCH OCTOPUS

Coração
Primeiro, destrua este barco que parece uma baleia. Depois de detoná-lo, ele irá afundar e abrir uma passagem. Lá no fundo, você vai ter que enfentar uma serpente mecânica. Após derrotá-la, é só seguir para a esquerda e conseguir mais um coração.

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Boss
O polvo vai soltar de tudo em você, de peixes até mísseis. Acabe com ele usando a R.Shield desviando de seus ataques quando ele estiver muito próximo.

STORM EAGLE

Coração
No começo da fase, existe uma estrutura verde atrás de você. O coração está lá em cima, mas para pegá-lo é preciso subir nos elevadores até o máximo, dar um dash e pular para a esquerda. Pronto, mais um coração na mão.

Sub Tank
Destrua os lança-chamas para poder subir nas plataformas. Siga para a esquerda. Encontrando o vidro, é só quebrá-lo: o Sub Tank agora é seu.

Capacete
Chega a hora de pegar o capacete. Para abrir caminho, destrua os cilindros com sinais de inflámavel no final das plataformas.



Boss
O penoso usa duas técnicas: ou ele tenta te derrubar batendo as asas, ou com um sopro cavernoso. E, para não cair na dele, use o dash. Tenha cuidado ainda com seus rasantes, desviando também com o dash. Use a C.Sting para acabar com ele.

BOOMER KUWANGER

Boss
O chifrudo é meio besta! Detone-o com o Homing T, subindo nas paredes para se desviar de suas investidas. Não fique perto, ou será arremessado no teto, o que é fatal.

FLAME MAMMOTH

Vida e Sub Tank
No lugar acima de onde está o coração, existem robôs que atiram picaretas.

Boss
O elefante está louco para dar um sentadinha em você. E que será desastrosa caso ele consiga. Desvie de seus disparos e fique esperto quando ele pular. Para acabar com ele mais rápido use o Storm-T.

SIGMA'S BASE 1



Vava
Seu amigo Zero se sacrificou para que você possa completar a missão. Não o desaponte! Use a Homing T, pulando seus tiros e suas investidas.

Aranha
Fique esperto com essa aranha. Ela solta umas aranhas menores e cai seguindo as linhas verdes que aparecem. Use o X.Buster e detone-a.

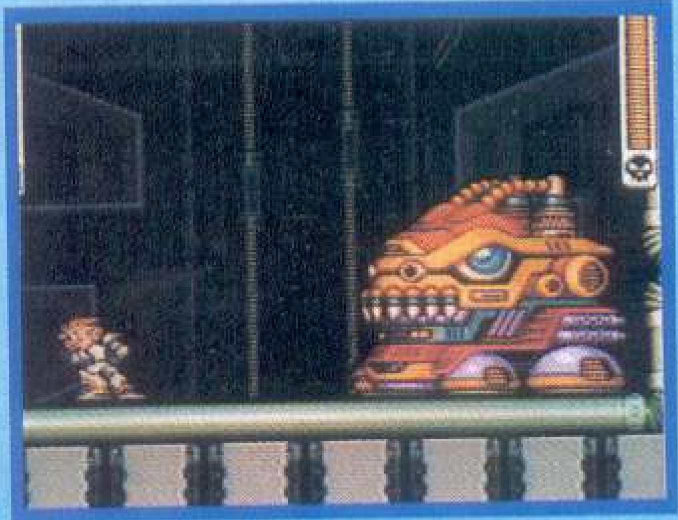


SIGMA'S BASE 2



Agora o problema é com esta caveira-robô. Seus olhos tem vários tipos de ataque, mas a estratégia é só desviar, agarrando-se na parede quando a situação apertar. A melhor arma é a Homing T. Quando as paredes se fecharem e o nariz começar a se mexer, use a C.Sting.

SIGMA'S BASE 3





Tanque
Este tanque é o Boss desta fase. Ele se divide em dois e vem para cima com tudo. Desvie-se de seus ataques e acerte a cabeça com a B.Cutter. Quando ele resolver juntar energia, pule na parede para se safar do disparo.

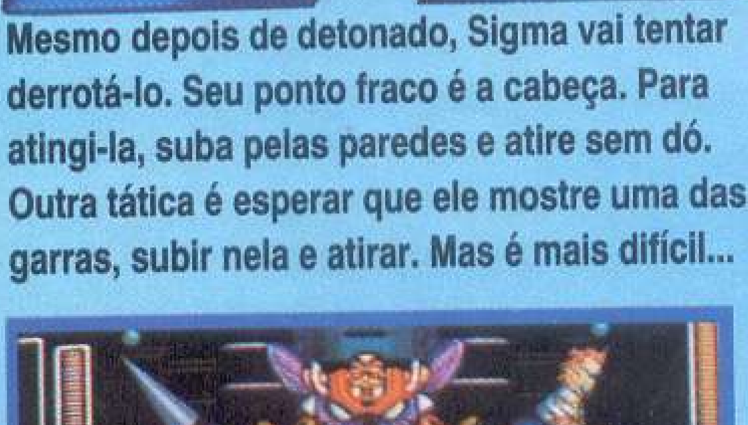
SIGMA

Agora é a hora da verdade. Primeiro você vai ter de derrotar a mascote de Sigma. Desvie de suas investidas e tome cuidado com seus disparos. A melhor arma para derrotá-lo é a S.Ice.



Já com Sigma, o esquema é totalmente outro: selecione a E.Spark e suba até o canto esquerdo da tela. Espere até ele começar a subir atrás de você, caia e atire durante a queda. Espere ele descer e repita a operação.





Mesmo depois de detonado, Sigma vai tentar derrotá-lo. Seu ponto fraco é a cabeça. Para atingi-la, suba pelas paredes e atire sem dó. Outra tática é esperar que ele mostre uma das garras, subir nela e atirar. Mas é mais difícil...



FOTOS: DAUMER DE GIULI

E, depois de acabar com Sigma, você vai ter direito a ver a base dele afundando no oceano. Nada mais trágico. E, como se trata de mais um Mega Man, Sigma escapa, é claro. Pode ir se preparando para mais uma aventura...

PASSWORDS

Início			
6	7	1	4
8	6	6	7
2	6	4	8

Spark Mandrill			
6	3	8	2
1	5	6	6
2	6	3	8

Armored Armadillo			
5	7	1	4
1	5	6	8
4	6	4	6

Launch Octopus			
6	8	6	8
5	8	8	7
6	8	7	1

Boomer Kuwanger			
4	7	1	8
2	1	2	8
8	3	2	1

Sting Chameleon			
6	3	2	5
2	4	1	6
5	8	7	4

Storm Eagle			
6	7	6	4
2	2	4	7
6	6	5	6

Flame Mammoth			
4	7	1	1
4	6	2	8
8	2	6	1

Fase final			
2	6	5	6
6	4	8	8
3	2	4	8



Colaborou: STOP Game Locadora, R. Ipaguaçu, Sto Amaro, S. Paulo, SP, fone (011) 5

R-TYPE™ III

R-Type volta a arrasar nos videogames, agora pela segunda vez no SNES. O jogo está animal! Os gráficos estão três vezes mais R-legais e o som bem R-metalizado. Qem curte jogos de nave vai delirar!! Isso por que, entre outras coisas, a imaginação dos produtores está a milhão, com *bosses* muito loucos. Vale a pena curtir. As histórias dos games da série R-Type são sempre as mesmas, não mudando a regra para esta terceira versão. Você pilota uma super-nave de combate estrelar chamada R-9. Esta nave é a única esperança da terra para se livrar da dominação do império Bydo, que tenta a qualquer custo destruir o nosso planeta, ou incorporá-lo ao seu domínio. Você vai combater em planetas longínquos, sequer descobertos pela humanidade. Que dureza... Além disso, R-Type tem dois finais. Uma vez terminado o game, você tem de jogar tudo de novo para ver o final diferente. Claro, na segunda rodada é mais difícil. Mas as estratégias são as mesmas. Pode ir esquentando os motores...

Escolha o Droid certo!

Durante o jogo você conta com itens e armas especiais - os Droids. A escolha é muito importante, pois você não poderá trocá-lo depois. Faça sua escolha!



Tipo 1 - Round Force

Data da Fabricação - 2235
Ganho de Poder com itens - 2.29

Tipo 2 - Shadow Blaster

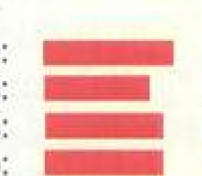
Data de fabricação -2243
Ganho de poder com itens - 3.76

Tipo 3 - Cyclone Force

Ainda é um protótipo.
Ganho de poder com itens - 5.02

RAIO-X

Tipo:	Nave/Simulação
Fabricante:	Irem
Memória:	16 Megabits
Fases:	6
Jogadores:	2/ Não simultâneos
Dificuldade:	9
Gráficos:	7
Música/Efeitos:	8
Diversão:	8



Primeira Fase

Acabe com as navezinhas com tiros fracos, com as maiores use os tiros fortes segurando o botão "Y" até a barra de intensidade de tiro ficar no poder desejado.

Boss 1

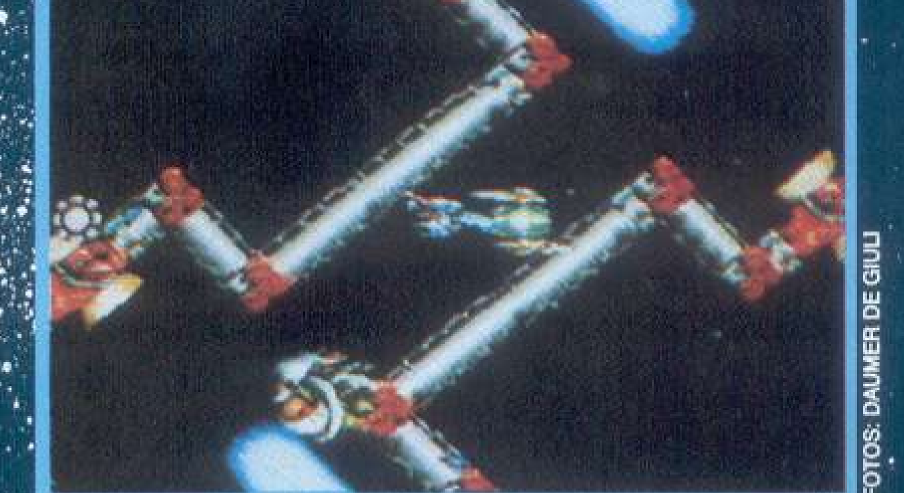
Agora é a vez do chefe. Para acabar com ele, é só carregar a barra de intensidade na base Hyper, usando o botão "L" para trocar para o modo desejado. Quando você já estiver com poder total, solte a saraivada de tiros quando ele parar de se exibir com os seus maravilhosos Zooms. É baba!





Segunda Fase

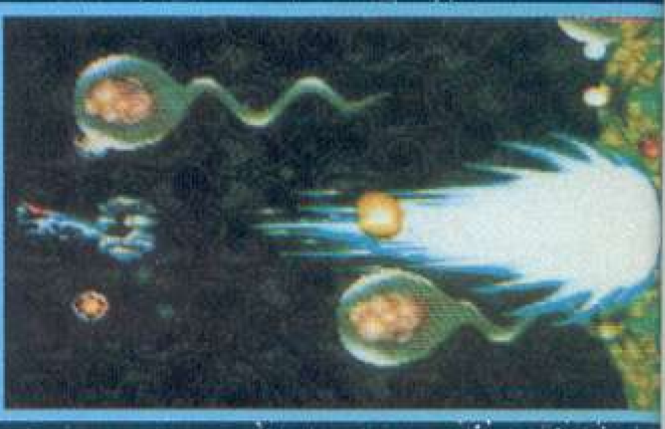
Comece se preocupando com os pingos de ácido que estão caindo do teto: tomou, dançou! Use as bolinhas de proteção da nave para não ser atingido.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Boss 2

Este boss é muito esquisito. Principalmente por causa dos tiros esquisitos dele.. Fuja deles e das bolas que ele vai soltar. Você só vai poder acertá-lo com super-tiros, e com uma complicação a mais: tem de ser bem no olho.



Terceira Fase

A única surpresa nesta fase é o ataque de uma turminha de robozinhos quando você estiver subindo um túnel. Prepare-se para detoná-los com um super-tiro.



Quinta Fase

Esta fase tem uns bichinhos chatos. Use somente super-tiros para dar um jeito neles.

Boss 5



Este boss é uma célula que se transforma em vários monstros. O primeiro é fácil: jogue o Droid na pontinha da barriga dele e ajude com super-tiros. O segundo não traz problemas. Para acabar com o terceiro, acerte bem no meio dele. Já o quarto, só com o Droid. Solte-o na bolinha azul. Resta ainda uma formação de naves, que você detona com um super tiro no líder. Finalmente, a célula. Mas agora é facil: basta atirar.

Boss 3

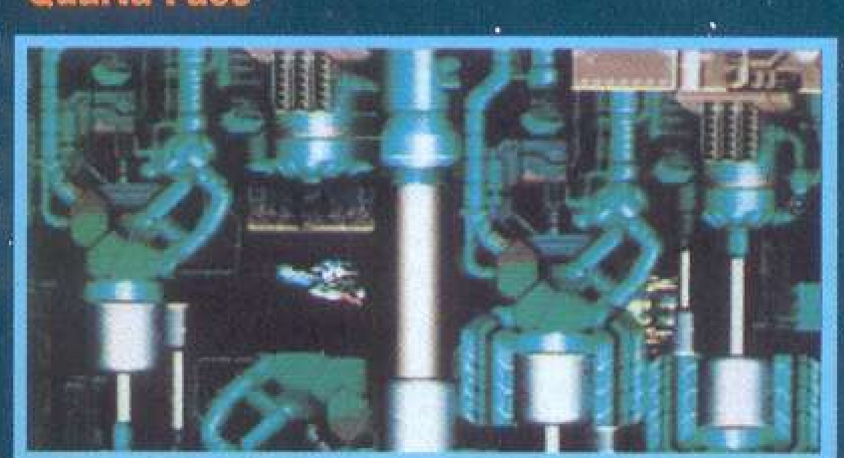
A aranha metálica é a "chefa" aqui. Para detonar a aracnídea, você deverá contar com a ajuda de um Droid, de preferência que esteja bem equipado com armas.

Jogue o Droid no inimigo certificando-se de que ele atinja as costas da inimiga.

As pequenas naves que vem por trás podem ser absorvidas chamando-se o Droid para defesa da nave.

Quarta Fase

Você começa a fase tendo de se safar por entre as máquinas de incineração. Siga a "mira" até que você consiga ficar bem no centro dela para não ser esmagado.



Boss 4



Esta bola de espinhos vai começar lenta e conforme você vai atacando ela fica mais rápida. Fuja das bolinhas de energia que circundam o monstro e ataque-o com seu arsenal de armas. Use também o fiel amigo Droid se a coisa esquentar.

Sexta Fase

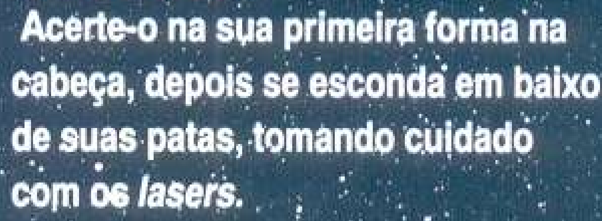
Ufa, esta é a última fase do jogo! Aqui, você deve seguir uma espécie de portão dimensional, destruindo os inimigos e usando o portão para passar sobre paredes que não se abrem.





FOTOS: DAUMER DE GIULI

FINAL BOSS!



Acerte-o na sua primeira forma na cabeça, depois se esconda em baixo de suas patas, tomando cuidado com os *lasers*.



Agora ele vai tentar acabar com você usando seus braços pegajosos. Fuja que ele é rápido. Atire sempre!

Na sua última transformação, ele tentará acertar você com tiros bastante rápidos. Antes que ele chegue a fazer isso, e no momento que sua boca se abrir, jogue seu Droid rapidamente. Pronto! O final é todo seu!





RAIO-X

Tipo:	Luta
Fabricante:	Bandai
Memória:	16 Megabits
Fases:	Indefinidas
Jogadores:	2
Dificuldade:	7
Gráficos:	9
Música/Efeitos:	8
Diversão:	9

DE OLHO NA TELA DO SOL NASCENTE

O primeiro jogo da série Dragon Ball Z para Super Famicom foi o Super Saiya Densetsu, um RPG de oito mega. Com seu estilo diferenciado de batalha, foi logo um sucesso para os amantes do seriado japonês. Na seqüência veio o game de luta: Dragon Ball Z Super Butouden, que por ser parecido com Street, foi mais divulgado no Brasil. Com treze lutadores, cenários gigantes e magias animais, o sucesso foi garantido! Agora você confere a grande continuação da saga: Dragon Ball Z Super Butouden 2. A história deste cart acompanha o final do Cell Game, e continua com o último especial para cinema... no Japão, é novas! O jogo está D+, com cenários variados e personagens bem maiores e animados. O som dispensa comentários, vai do clássico ao beat dance. Outros aspectos foram melhorados: agora é possível duelar com as magias, jogar de baixo d'água e até fazer a própria história como num RPG, mas nada de complicado. Outro ponto fundamental são os detalhes, no caso dos personagens é possível ver até as expresões dos rostos e, alguns cenários são totalmente destruídos.
Absurdo!



Goku detonando sua super seqüência de chutes.



Gohan: pancadaria até debaixo d'água!



Trunks apavorando no Burning Atta

COMO DETONAR OS GOLPES
Durante a batalha, pause o jogo e aperte select, automaticamente você entrará em uma tela de opções. Vá até a terceira linha e entre no Comand Help. Agora escolha o personagem, selecione alguma seqüência e aperte o botão A. Faça o movimento no controle e confira o golpe do lutador!



No deserto Vegeta contra Vegeta.

Piccolo puxando no Mystic Attack.


Tamanho não é documento: Cell júnior vs. Cell.


Destruindo no chutão: Bo Jack contra Zangya.


Olhe o estrago!


Brolee arrasando no contra golpe!


Aqui duelo das magias



No meio do game... historinhas!!!





Bye bye, Minna-san!

FOTOS: DAUMER DE

MAIS DRAGON BALL Z!!!

Em cada planeta existe um dragão, o ser mais poderoso de todas as criaturas. Para convocá-lo é preciso reunir suas setes bolas numeradas. A quem reuní-las, será concedido qualquer desejo, desde poderes especiais até mesmo ressucitar uma pessoa. A série está subdividida em três grandes blocos: a primeira parte começa com Freeza destruindo o planeta de Saiya. E antes que todos sejam detonados, Goku, Nappa, Vegeta e seu irmão Rajtsu são mandados para Terra. Nessa primeira parte Goku e seus amigos são pivetes, e as histórias super cômicas! Na segunda parte, as aventuras giram em torno de Goku e o Grupo Z. A partir desta série as batalhas entres os personagens realmente impressionam, o enredo e a qualidade gráfica são um capítulo à parte. É até aqui que a história do game vai. Após a grande consagração da série, começa agora a terceira parte, e pelos mangás (gibi em japonês), promete ser muito longa! A nova série tem como principal personagem Gohan, filho de Goku. Goku está no céu e não quer mais voltar, fala também que Gohan pode assumir todas suas responsabilidades. Já Gohan, vive em Satan City com sua mãe e Goten, seu mais novo irmãozinho, o garoto detona! O primeiro evento desta nova série que promete muita ação é o super campeonato da cidade! Agora é só esperar para conferir!

SONIC 3

RAIO-X

Fabricante:	Sega/ TecToy
Memória:	16 Megabits
Fases:	9
Jogadores:	2
Dificuldade:	7
Gráficos:	9
Música/Efeitos:	8
Diversão:	9



Robotinik não desiste mesmo. Em Sonic 2 você chegou a achar que tinha destruído a Death Egg Machine, certo? Errado! Agora o pentelho está de volta e planeja reconstruir a fortaleza e acabar com o porco-espinho definitivamente. Para piorar, além do velho careca bigodudo, surge agora Knuckles, um personagem imprevisível e rápido como Sonic. É difícil dizer se ele é amigo ou inimigo. Uma coisa é certa: ele adora aprontar peças com Sonic e Tails. Fique bem ligado para não cair na dele!! Os novos gráficos impressionam e dão a Sonic um visual tridimensional. A animação de cada personagem melhorou muito e o som é aquela coisa! De quebra é possível gravar 6 partidas diferentes em bateria, o que facilita bastante a tarefa de terminar o game. Durante a aventura, Sonic percorre seis fases: Angel Island, Hydro City, Marble Garden, Carnival Night, Ice Cap e Launch Base. Cada uma tem duas sub-fases, carregadas de passagens secretas como em todo bom cartucho Sonic. Existem também novas máquinas inventadas pelo vilão que devem ser destruídas no final de cada fase. Confira os detalhes e aprenda a pegar todas as esmeraldas.

As Sacadas do Porco-espinho!

Competition Mode

Sonic agora tem um modo de competição muito louco! Você pode escolher entre Sonic, Tails ou Knuckles e apostar corrida.....



...contra um amigo ou contra o computador. Ganha quem terminar uma fase no menor tempo. Em *Grand Prix*, você disputa em vários cicuitos. *Match Race* é um circuito apenas. E *Time Attack* é a aposta contra o computador.

Carregador

Tails pode carregar Sonic em qualquer lugar. Para isso, é preciso estar jogando com um parceiro. Basta aquele que controlar Tails apertar o botão de pulo 2 vezes. Legal, não?



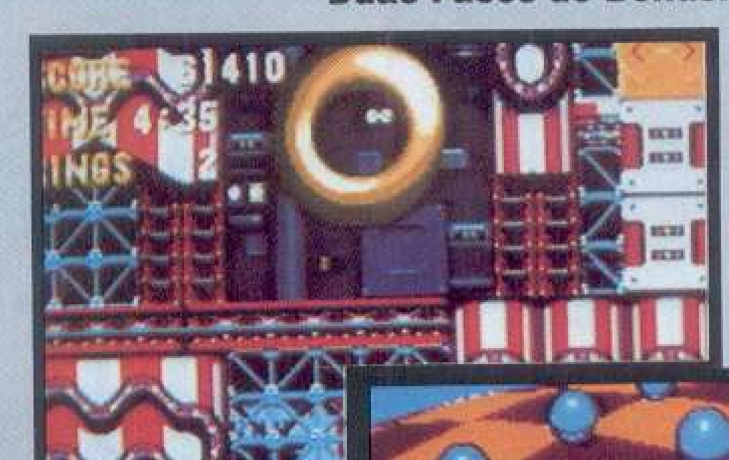
FOTOS: DAUMER DE GIULI

Escudos

Sonic possui três tipos de escudos - *Fire Shield:* Sonic pode se transformar em uma bola de fogo e fritar tudo o que aparecer pela frente. *Water Shield:* este tem a capacidade de armazenar o ar dando a Sonic mais tempo para investigar as fases aquáticas. *Electric Shield:* este escudo atrai as argolas que estão próximas a Sonic. Todos esses escudos tem capacidade de rebater determinados tiros inimigos e cada um deles permite a Sonic um ataque especial. Para isso basta apertar o botão de pulo 2 vezes.

Duas Fases de Bônus!!

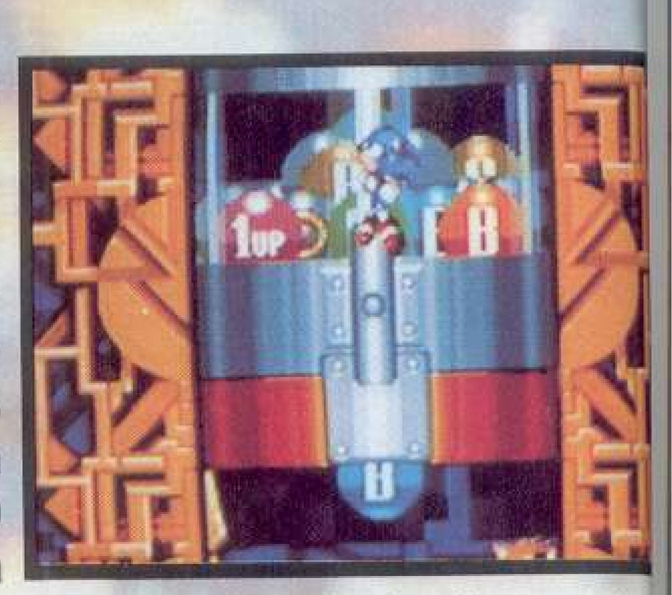
A primeira S acessa entrand argola gigant dentro, sua miss pegar tod esferas az



...recebendo por isso uma esmeralda. São 7 esmeraldas para pegar! Basta ficar ligado para não bater nas esferas vermelhas e meter bronca na coleta.



Para entrar na outra fase de bônus, Sonic deve recolher 50 argolas e então encostar em qualquer mapeador de tela (aqueles postes que macam a posição da fase). O objetivo é bater na na manivela, fazendo-a girar e derrubar itens precios



OPPSSS..... Atenção!!!

- Se Sonic cair n'água usando o Fire Shield ou Thund Shield, um abraço! Adeus escudo!
- Sonic pode deslizar sobre a água. Basta que ele est ja em supervelocidade.
- Todos os espinhos que atiram podem ser usado como mola.



Super Sonic
Pegando as sete esmeraldas, Sonic fica amarelo, lotado de superpoderes.

ANGEL ISLAND ZONE - ACT 1



Sub-Boss
Na primeira vez que encarar o inimigo fique parado. Na segunda pule em cima dele e permaneça atacando até destruí-lo, sempre tomando cuidado com seu lança-chamas. É a baba da baba....



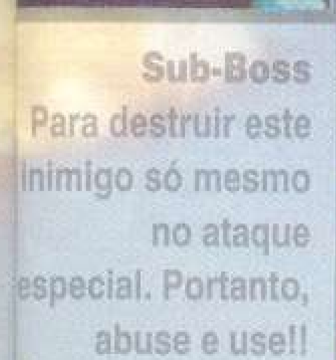
Para escapar dos ataques de mísseis que a nave atira o jeito é sair correndo para a direita. A fuga é o remédio!



Robotnik
Não fique parado na ponte. Fique na plataforma à direita da ponte movimentando-se sempre e pulando para desviar das bolas de fogo que o inimigo dispara contra você. No meio de cada pulo aproveite para acertá-lo!

HIDROCITY ZONE - ACT 1

Use o Water Shield para passar mais facilmente desta fase.





Sub-Boss
Para destruir este inimigo só mesmo no ataque especial. Portanto, abuse e use!!

HIDROCITY ZONE - ACT 2



Aqui o grande lance é pegar carona nas garras mecânicas para correr mais depressa. Aí sim os loopings verticais serão alucinantes. Tente!!

Robotnik
Espere o inimigo atirar bombas. Elas explodem e jatos d'água "pipocam" do chão! Beleza! Suba nestes jatos e deles atinja o inimigo. Outro bom momento é quando o palhaço desce para fazer o furacão. Acerte o que der para acertar e fique esperto para não ser tragado pelo furacão. Nesta hora pule!!!

MARBLE GARDEN ZONE - ACT 1



Quando encontrar este pião, aproveite e guie-o para qualquer lugar. Para isso basta ficar correndo em cima dele. Pra quê? Existem paredes que só com o pião você consegue destruir.

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Aqui existe uma manha para subir. Use a bolinha rasteira em direção ao ioiô enterrado. Pronto, o caminho vai ser aberto.

Sub-Boss
Atinja-o pelos lados para não correr o risco de encostar nas brocas inferiores. É morte certa. Cuidado também quando ele sair da tela: acontece um terremoto e estalactites despencam do teto. Fique ligado para desviar!

MARBLE GARDEN ZONE - ACT 2



Segure-se nas argolas dos ioiôs para ser puxado! !



Robotnick
Ei-la! A raposinha Tails enfim chega para ajudar! É ela que leva Sonic para perto de Robotnik. Aí basta Sonic atacá-lo! Saia de perto e volte a carga até detoná-lo.

LAUNCH BASE ZONE - ACT 1



Para destruir o Boss aqui, o grande lance é usar o ataque especial. Tente!

FOTOS: DAUMER DE GIULI

CARNIVAL NIGTH ZONE - ACT 1



Sub-Boss
A tática é a seguinte: Desvie do ataque da broca giratória e só depois execute o seu próprio ataque.

LAUNCH BASE ZONE - ACT 2

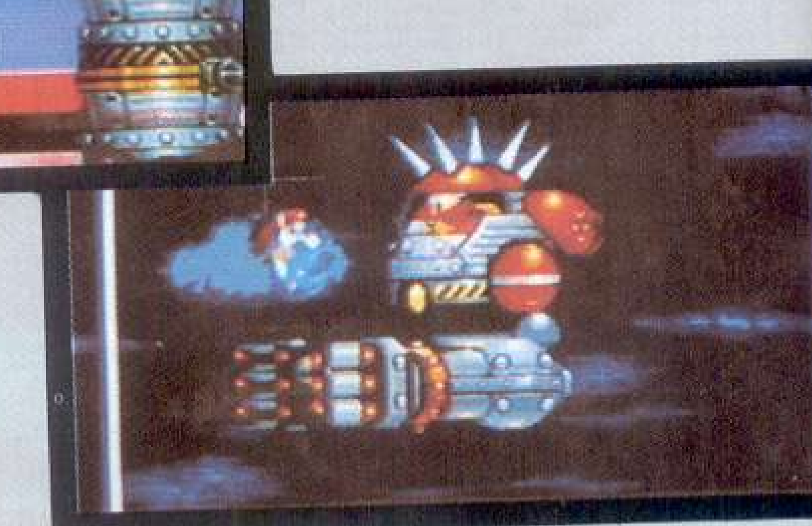
Robotnik
Na primeira vez que Robotnik ataca, pule na plataforma e acerte-o. Bico agora, acerte-o só quando realmente der.



CARNIVAL NIGTH ZONE - ACT 1



Robotnik
Pule e acerte-o o mais rápido que puder



Finalmente, pule por cima da garra mecânica e acerte-o duas vezes. Robotnik vai tentar acertá-lo com os espinhos. Para escapar, fique no ca esquerdo da tela e pule quando o vi se aproximar. Agora é só repetir a sequência.

ICECAP ZONE - ACT 1



Sub-Boss
Não é moleza. Só acerte o cara no momento em que ele estiver desprotegido. Enquanto isso, desvie. Cuidado também com as bolas de neve.

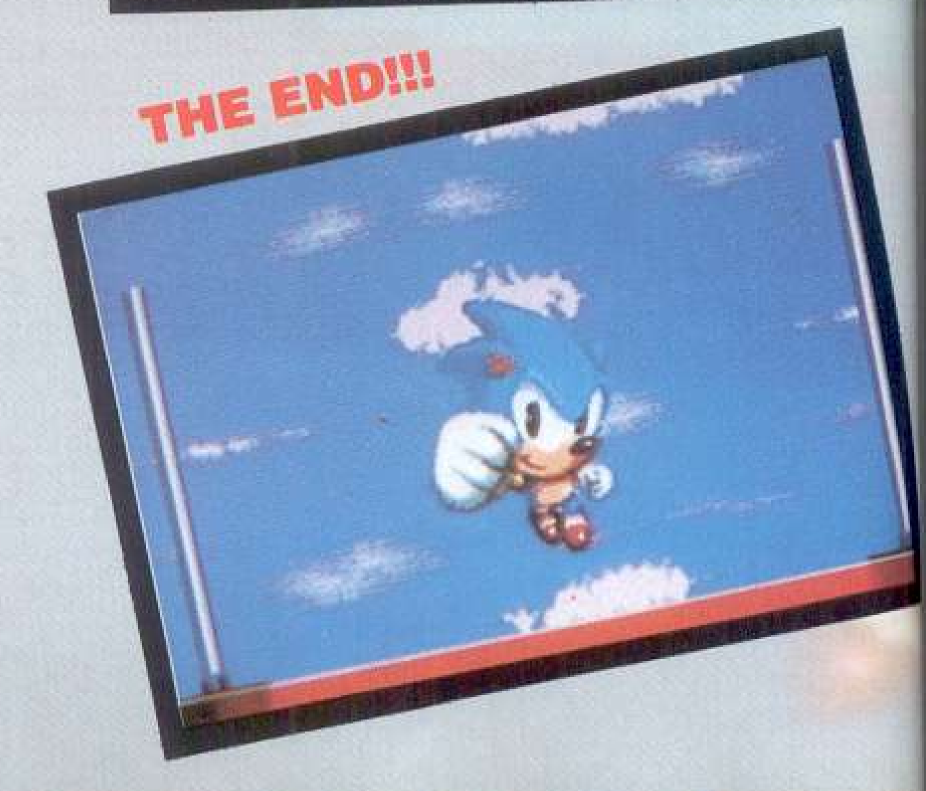


ICECAP ZONE - ACT 2

Robotnik
Pule na plataforma abaixo do vilão e ataque o inimigo. O O vilão não é bobo e tem um ataque com o gás congelante. fuja e volte a carga.



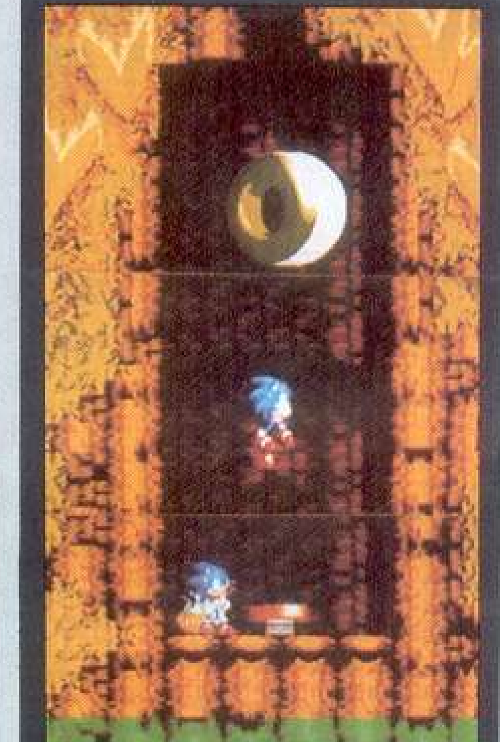
THE END!!!



O CAMINHO DAS ESMERALDAS

Como conseguir esmeraldas
Para conseguir as esmeraldas - são sete - e se transformar em Super Sonic, é preciso encontrar as argolas gigantes, que levam à fase de bônus. Existem pelo menos duas argolas por fase. Confira agora a localização das mais difíceis, fase a fase.

ANGEL ISLAND ZONE, ACT 1


ANGEL ISLAND ZONE, ACT 2



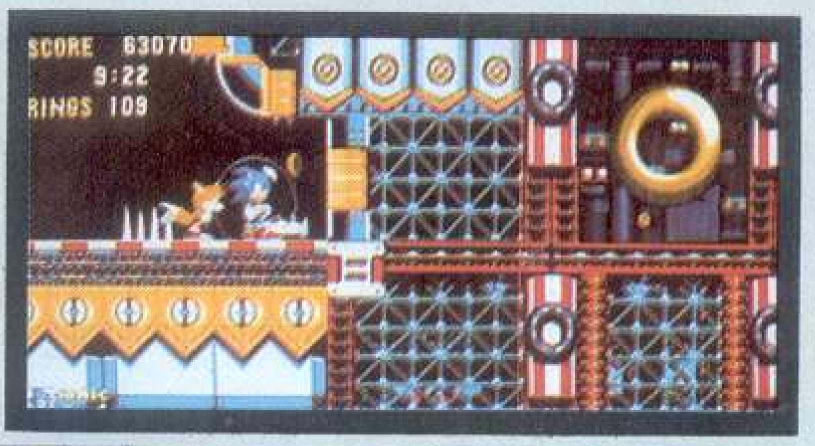

HYDROCITY ZONE, ACT 1



HYDROCITY ZONE, ACT 2

CARNIVAL NIGHT ZONE, ACT 1





ICE CAP ZONE, ACT



MEGA



RAIO-X

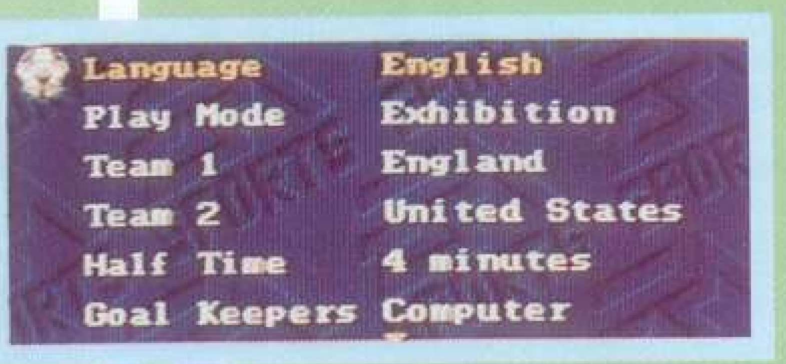
Tipo:	Esporte
Fabricante:	EA Sports
Memória:	16 Megabits
Fases:	Indefinidas
Jogadores:	4
Dificuldade:	6
Gráficos:	7
Música/Efeitos:	9
Diversão:	9



Em ano de Copa do Mundo nos Estados Unidos, a melhor jogada, sem a menor dúvida, é este cartucho desenvolvido pela EA Sports. Que jogaço! Tem Replay com movimentação quadro a quadro e a visão em perspectiva também é bem legal. A EA Sports não brincou em serviço na programação dos gráficos e os mais desatentos (ou mais míopes) podem até achar que estão assistindo jogo de verdade, sem exagero! Uma das coisas mais legais é a existência da nova regra "Morte Súbita". Se um jogo empata no tempo normal e na prorrogação, a partida recomeça até algum time marcar um gol. Jogo moderninho, não? Chega de noticiário esportivo, vamos para o jogo: PRRRIIIIIII!!!!!

4 JOGADORES !!!!

É possível escolher entre 48 times membros da FIFA, cada um com diferentes variações técnicas em ataque, defesa, velocidade, habilidade, eficiência do goleiro, etc. Destes 48, quatro podem jogar um mesmo campeonato, desde que você tenha um adaptador para 4 controles. Se não tiver, você ainda tem duas chances. Ou cada *player* fica com um time se revezando no campeonato (ou jogando um contra o outro), ou os dois jogam no mesmo time. Isso mesmo! Só depende de onde você posicionar o controle na tela de *Choose Controller*. Aí os dois *players* podem ser amigos ou inimigos.



OPÇÕES

São opções que não acabam mais. Lógico que aquelas de sempre estão aí! Tempo de jogo, modo de jogo, goleiro manual ou computador... Mas algumas opções não muito habituais estão presentes também, como tipo de cronometragem (se é tempo corrido ou só com bola rolando), tipo de tempo (sol, chuva...), grama natural ou sintética, com falta ou sem, com impedimentos ou sem. Enfim, dá para fazer qualquer alteração no regulamento do seu próprio campeonato, sem o perigo dos "cartolas".

Existem ainda outras opções que podem ser consultadas ou alteradas durante as partidas. Confira:



FOTOS: DAUMER DE GIULI

O SOM

É uma das coisas que mais impressio Sai daquela mesmice de barulhinho d torcida (mal) digitalizado e gritinho de para uma vibração alucinante o jogo todo. Dependendo das ações do jogo, torcida vibra e acompanha os lances mais emocionantes. É demais



TEAM COVERAGE - aqui você define que faixa do campo seus jogadores de defesa, meio-campo e ataque devem ocupar. Se o time estiver tomando muito gol, é prudente recuar um pouco e vice-e-versa.

TEAM STRATEGY - a tática do técnico. Define o estilo de jogo e de jogadas ensaiadas que o time vai executar e até em que posição cada jogador vai estar a cada momento.





TEAM FORMATION - é aquela velha estória do 3-5-2, 4-4-2, 4-2-4, líbero, etc. É o tipo de opção que na hora "agá" ninguém sabe se funciona ou não. Mas faz parte do futebol...

ALGUMAS DICAS PARA CRAQU NENHUM BOTAR DEFEITO

- Evite segurar muito a bola com um jogador só. Isso evita que um jogador outro time tenha facilidade para lhe "roubar" a bola.
- Chutes de longa distância são bon neste game. Na média, a cada quatr chutes longos, um o goleiro solta.
- Nos escanteios procure passar a bo para um jogador fora da área. Isso dificulta o trabalho de defesa do gole
- Logo que recuperar a bola saia toca com o botão C, de chute longo, at o meio-de-campo. depois vá passan com o botão B, de chute curto. Se continuar com o C você corre o risco ainda não ter um atacante pronto pa receber a bola na frente.

ESCANTEIOS E LATERAIS



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Nestas situações você verá duas telas. Uma com quem está cobrando e outra com está está por perto para receber. Se você está cobrando, use o direcional para posicionar o quadrado amarelo para um jogador seu desmarcado e aperte o botão C rápido. Se é o seu adversário que está cobrando, procure posicionar o seu jogador da vez (o que tem uma estrela amarela ou vermelha ao redor dos pés) próximo ao jogador que está enquadrado, para marcá-lo, "roubando" assim a bola e partindo para o contra-ataque.

LANCES DE GÊNIO

Confira alguns lances que selecionamos a dedo para vocês sacarem bem a realidade e jogabilidade do game.



Bicicleta



Toque de calcanhar



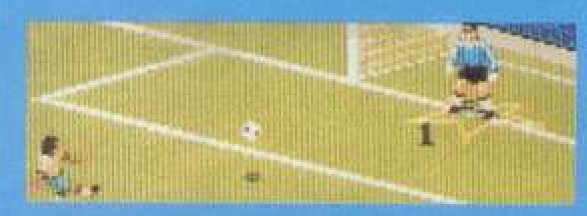
Espalmada do goleiro



Jogador machucado rolando de dor



Juiz dando cartão amarelo



Cobrança de pênalti



Falta grave (empurrão!!)



Peixinho

ESTATISTÍCAS

Score	0	0
Shots On Goal	11	0
Saves	0	8
Corner Kicks	3	0
Minutes		
Attacking	0:43	0:07
In Midfield	1:14	1:18
Defending	0:07	0:43

Todo bom futebol moderno tem que ter a matemática do futebol, que vemos nos intervalos das partidas de futebol pela TV ou mesmo nos jornais. No game, a qualquer momento você pode apertar Start e ter acesso a esses números.

O GOL DA COPA

Acompanhe agora, quadro-a-quadro, este golaço que o atacante inglês Matt Webster fez contra a seleção americana. Narre conosco:



Matt avança sozinho pela meia cancha. Viu Tony Meola adiantado, chutou...



... espaaaaalllma Tony...



... a bola está sobrando no meio da área, Matt corre...



... o zagueiro está parado, Matt voa de peixinho e....



... Goooooooooolllll.....



... daa In-gla-ter-ra... Matt Webster... aos 12 do segundo tempo.





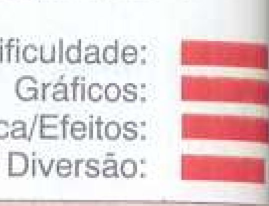
ESTE É O SABOR.

DRACULA UNLEASHED

Se você se assusta com facilidade, cuidado: Dracula Unleashed é acima de tudo, um game de terror e suspense. E, graças à técnica de full-motion-video, que utiliza atores de verdade em ações digitalizadas a partir de gravações em vídeo, o resultado é surpreendente: dá mesmo para ficar com os cabelos em pé. Como em todo adventure, o que vale é sacar bem a história e decidir quais serão as suas ações. Vale a pena destacar a música de abertura (veja box) e o enredo, baseado no romance de Bram Stoker - recentemente filmado pelo diretor de cinema Francis Ford Copolla e que deu origem ao filme Dracula. Sua aventura começa quando Morris, um dos personagens, visita o túmulo de seu irmão, assassinado misteriosamente. Revoltado, ele parte para descobrir o responsável pela morte de seu irmão, provevelmente o mesmo que vem causando uma onda de morte em Londres. Morris - ou você - tem apenas quatro dias para solucionar o mistério. Dracula Unleashed tem uma dificuldade a mais: todos os diálogos são em inglês. E, quem não consegir entender, vai ter de se guiar pelo "chute", o que torna a tarefa mais difícil. Dificuldades à parte, que tal conhecer um pouco mais este game animal?

RAIO-X

Tipo:	Advent
Fabricante:	Sega/Vi TruVide
Memória:	1 Gigab
Fases:	Indefini
Jogadores:	1
Dificuldade:	
Gráficos:	
Música/Efeitos:	
Diversão:	



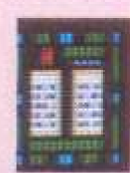
Charme Pagão

A música usada na abertura de Dracula Unleashed tem um charme pagão que lembra a mistura de terror e sensualidade que caracteriza o vampiro. Carmina Burana, escrita pelo compositor Carl Orff (1895-1982), é uma cantata profana inspirada em uma coleção de aproximadamente duzentos poemas e canções medievais escritos provavelmente entre os séculos XI e XII e copiados pelos monjes beneditinos em um único códice (espécie de livro ou catálogo) lá pelo final do século XII. Carmina Burana significa Canções de Benediktbeuren ou, em uma tradução aproximada, poemas dos beneditinos bávaros. Carmina em latim é o plural de canção (carmem) e Burana vem de Beurens, região da Baviera (Alemanha) em que se situa a Abadia de Benediktbeuren, lugar onde esses textos foram decobertos em 1803.

Orff era de uma família de eruditos e militares de Munique e ainda muito novo tomou contato com esse livro. Ele musicou 24 desses poemas em um "happening" e os agrupou em três categorias: primavera, taverna (com bebidas e jogos) e amor. Eram canções dos monjes e dos eruditos viajantes escritos em latim medieval e continha versos no vernáculo alemão, além de algumas pinceladas de frâncico (francês arcaico). Eram usados para a dança e para representações teatrais. E, convenhamos, caiu como uma luva no jogo. Apague a luz, aumente o volume e divirta-se: VideoGame também é cultura...

Carlos Sandano,
jornalista e crítico de música erudita.

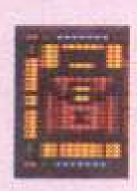
Na parte inferior da tela aparecem menus e ícones, que representam ações que você poderá realizar durante o jogo. Aprenda a usá-los.



Livro - use sempre que você terminar uma "entrevista" importante. Assim você anota observações e fatos que aconteceram.



Relógio - informa a hora e adianta o tempo.



Bolsa - Inventário. é onde estão guardados os seus itens.



Bússola - mostra quanto tempo a carruagem leva para chegar de um ponto ao outro da cidade.



Van Helsing - ele é um caçador de vampiros que vai lhe oferecer dicas sobre pessoas e itens do game.



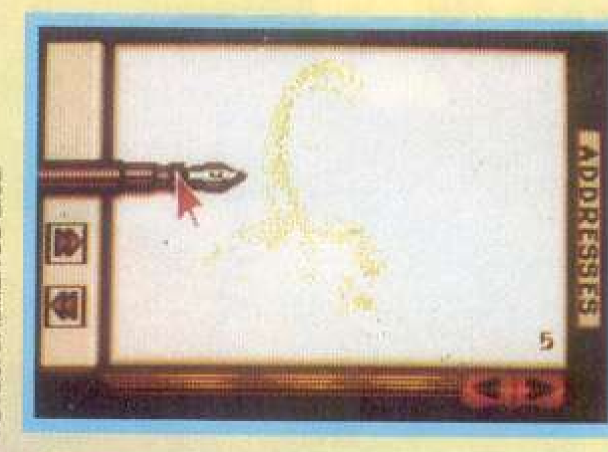
CD - grava, carrega e funciona como tela de opções do game.

MORRIS

Tudo começa com a morte de Quincey. Morris tem 4 dias para resolver o mistério.



UMA GERAL NO GAME



FOTOS: DAUMER DE GIULI



Começando

Depois de se lamentar no túmulo de Quincey, seu irmão, preste atenção nas conversas dos personagens do clube Hades. Não esqueça de anotar no seu livro o que você viu. Para isto basta "clicar" no seu livrinho na parte de baixo da tela e em seguida na caneta para que, automaticamente, os fatos sejam descritos. Ufa, lendo fica mais fácil, não?



Usado a carruagem

Siga agora para a casa de Annisette, usando a carruagem do lado de fora da casa. Entrando na carruagem, um livro se abre para que você indique ao motorista a direção a seguir.



Na casa de Annisette.

Assistindo ao vídeo, você descobre que o pai dela morreu. Repare também que você já pegou um item nesta seqüência, o lenço. Saindo da casa use o livro de anotações novamente para registrar as informações conseguidas. Aproveite agora para "arrumar" o novo item no inventário. É só clicar na bolsa que está perto do seu livro de anotações.



Horários são importantes.

O jogo é tão realista que, se você chegar muito tarde em uma casa, passar em um escritório fora do horário comercial, ou tentar conversar com alguma madame na hora do sagrado chá da tarde inglês, ninguém vai querer te receber e você vai quebrar a cara. Tome cuidado para não perder tempo e fique de olho no relógio! Afinal, você nunca ouviu falar da pontualidade britânica?

Comprando jornal.

Algo muito importante neste game é comprar sempre o jornal. Utilize a carruagem para ir até o jornaleiro (hábito saudável, quem sabe não tenha por lá um número atrasado de *VideoGame*...). Clique nos jornais e compre um. Agora, usando o livro de anotações, você poderá recortar os fatos mais importantes e colá-los no jornal para que assim você possa ler. Consulte os recortes e suas anotações para obter informações indispensáveis à aventura.



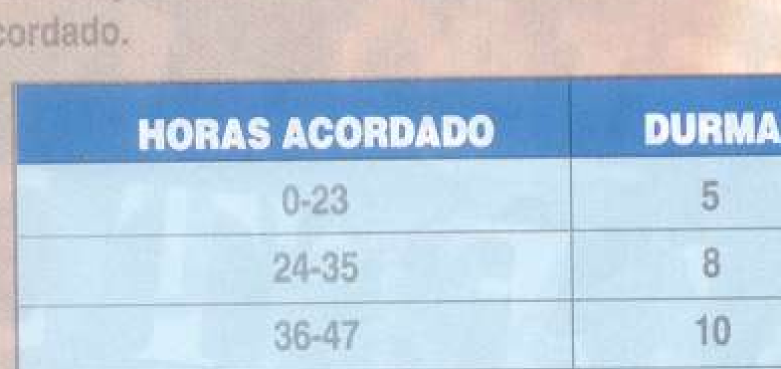


Dormindo...

Ninguém é de ferro, e até os mais espertos detetives dormem. Você precisará voltar agumas vezes para sua casa afim de dormir por algumas horas, ou então você corre o risco de passar a noite nas perigosas ruas de Londres. Com vampiros à solta, já viu, não? Além de ser uma boa, dormindo você também recebe importantes informações da história através de sonhos ou pesadelos. Use a tabela seguinte para saber o número de horas que você irá dormir, com relação ao número de horas que você ficou acordado.

Descobrindo novos endereços.

Conversando com as pessoas, você vai receber endereços. Utilize-os para conhecer novas localidades e pessoas na cidade. Elas podem ter informações muito valiosas.



HORAS ACORDADO	DURMA
0-23	5
24-35	8
36-47	10
48	15

Leva-e-traz.

Em algumas partes do jogo você servirá como um "leva-e-traz", ou seja, você deverá pegar objetos e itens de um lugar para levar para um outro. Fique esperto para que, quando você quiser levar um item, ter certeza de o estar segurando na mão. Utilize a tela de itens para selecionar o item desejado.

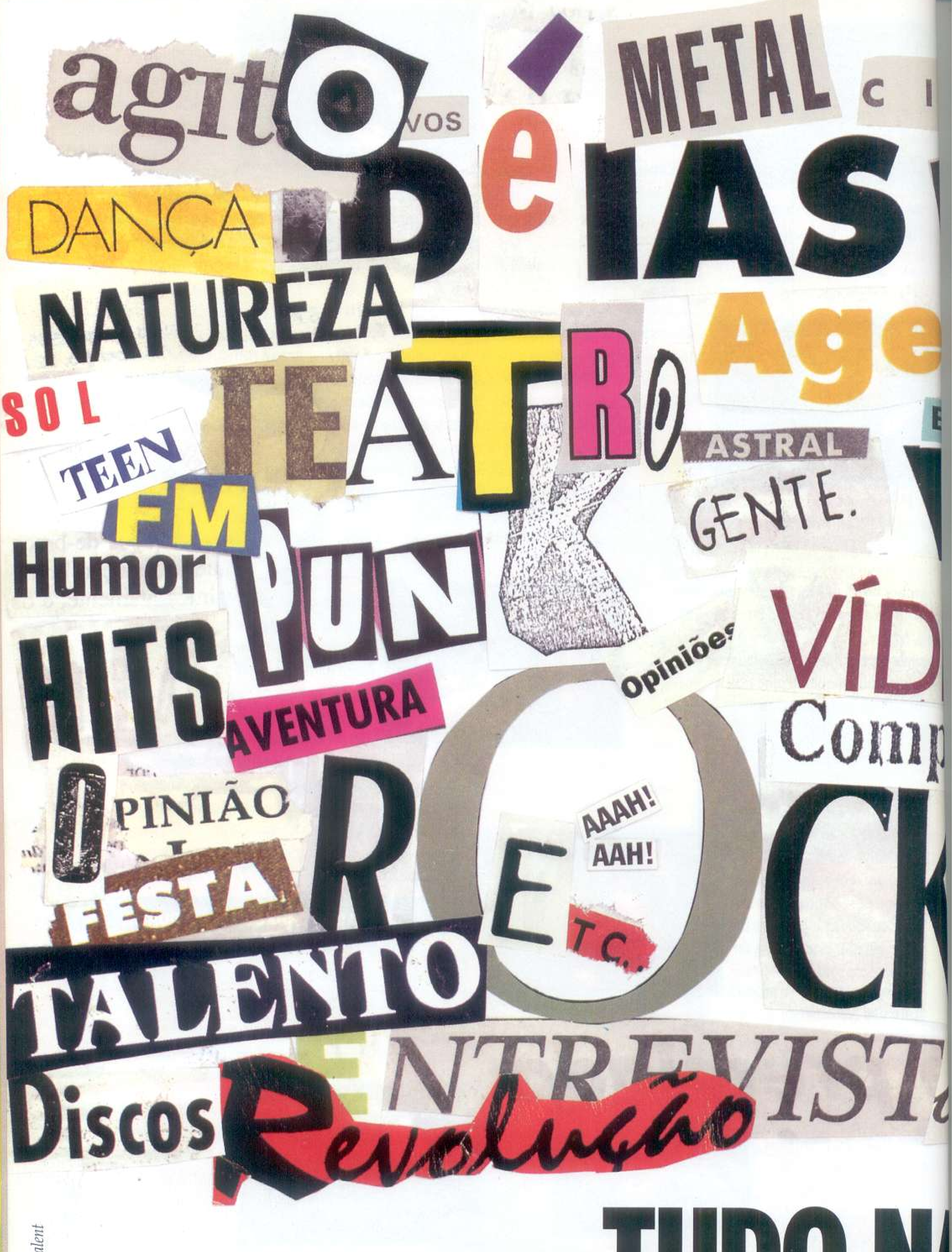


FOTOS: DAUMER DE GIULI



Marcou, dançou!

Não perca muito tempo dando "bandeira" nas escuras ruas de Londres, seja rápido no jogo para não virar um vampiro!!!


agito
vos
É
METAL
C I
IDÉIAS
DANÇA
NATUREZA
Age
SOL
TEATRO
TEEN
ASTRAL
FM
GENTE.
Humor
PUNK
VÍD
HITS
Opiniões
AVENTURA
Comp
OPINIÃO
AAAH!
AAH!
FESTA
ROCK
ETC.
TALENTO
ENTREVIST
Discos
Revolução

TUDO NA


Chegou Zap! O caderno mais novo do Estadão, que vai sair toda quinta, no lugar do Cola. Só que totalmente diferente. Zap! é um caderno que só vai ter matérias que interessam. Tem Bussunda, da turma da Casseta & Planeta. Tem a coluna "Na Real", com mais espaço para você soltar o verbo. Zap! vai continuar falando de vestibular e universidade, vai falar de política e economia sem ser chato (difícil, não é?). Mas você vai ver. Leia Zap! Ele é muito mais do que você está pensando.
ZAP!
TRIPS
Noite
DICAS
surf
FILMES
CULTURA
férias
PROFISSÃO
Show
POLÊMICA
AÇÃO
QUINTA.
ESTADÃO
É muito mais jornal.

WORLD CIRCUIT

RUBENS BARRICHELLO DÁ AS DICAS

Mario Fittipaldi

1min11s8. Foi de cair o queixo. A princípio, ninguém acreditou, mas depois, pudemos conferir na prática: o dono deste temporal para uma sessão de classificação em Interlagos, no game *World Circuit* (Microprose) só podia ser um campeão: Rubens Barrichello. Brincalhão, mas extremamente competente ao "volante" de qualquer game de corrida, Rubinho recebeu a equipe de **VIDEOGAME** em Janeiro deste ano no Hotel Casagrande, no Guarujá, litoral paulista, onde participava de um evento da Philip Morris - Marlboro, seus novos patrocinadores junto com a Arisco.

A reunião foi bastante informal. Enquanto aguardávamos o piloto, que estava dando sua "corridinha" diária de 40 minutos (a pé, mesmo!), começamos a ligar o Notebook AT 386 SX 25MHz a um monitor VGA colorido e a preparar a "competição". Tudo pronto, funcionando, começamos a brincar: Betto, o mais "kamikaze" da redação, fez o acerto do seu carro (uma Benetton) e foi para a pista. Foi quando chegou Rubinho: "Pô, que zona é essa no meu quarto?", foi logo dizendo para quebrar o gelo. E, aproximando-se da tela, emendou: "Olha só o temporal que o Betto vai fazer... Você tá feito! Feito bobo na pista..." Betto não conseguiu baixar da marca de 1min15s. Chega a vez de Rubinho. Primeiro, o acerto do carro. Claro, ele escolheu uma Jordan, carro que dirigiu no campeonato mundial de Fórmula 1 de 93 e com quem já tem contrato acertado para a temporada de 94. "Vocês não vão acreditar no que eu vou fazer com esse carro" disse, escondendo a tela para aumentar o suspense. E partiu para algumas voltas para conhecer o computador. Vale lembrar que, no caso do Notebook, a pilotagem fica extremamente difícil, devido às características do teclado, muito pequeno, e à baixa velocidade do *clock* (25 MHz). Rubinho optou por usar câmbio automático, acelerando e freando manualmente. Carro na pista. Volta de aquecimento lenta, para escolher bem a distância entre os adversários e não pegar tráfego - tudo como numa corrida de verdade. No Mergulho, pé embaixo - ou seria mão embaixo? - e, em seguida, volta aberta. No final da reta, a Jordan de Rubinho chega a 319 km/h. "Vem tempo!", comentou. No "S" do Senna, Rubinho freia lá embaixo, quase dentro da curva - como faz na verdade um piloto de Fórmula 1 -, entra em segunda marcha e já engata a terceira no meio da curva, acelerando sempre. No final do "S", o carro já está em sexta marcha para ganhar o retão. "Fiz essa curva muito lento", comentou. "Não vai dar bom tempo". A previsão estava certa: o carro passa com o cronômetro cravado em 1min-13s273. Chega a minha vez. E, ao pressionar o "Q" para que houvesse a troca de pilotos, um pequeno susto: "Ih, sujou, tem cara quente no pedaço". Rubinho se referia à mensagem *Riding with Mário Fittipaldi*, que apareceu na tela logo que a McLaren n.1, carro que uso habitualmente, apareceu na tela. Mas o sobrenome famoso não ajudou: minha melhor volta ficou perto de 1min15s, um pouco pior que a melhor volta do Betto. Rubinho, é claro, largou na pole. E venceu a corrida com facilidade, fazendo também a melhor volta. Para uma corrida de 40 por cento (28 voltas), ele usou o mesmo carro de classificação e pneus C. Terminada a brincadeira, Rubinho finalmente revelou suas regulagens, que você pode conferir nesta reportagem. E mostrou o *replay* da classificação em que sua Jordan cruzou a linha na casa de 1min11s, obtido em um AT 486 DX2 66MHz. Realmente, não tem para ninguém. Resta torcer para que Rubinho repita a performance no dia 27, no GP Brasil de Fórmula 1. E que a Jordan de verdade não decepcione!

Pra quem não conhece...

O simulador de Fórmula 1 *World Circuit*, da softhouse americana Microprose, é um dos melhores e mais realistas simuladores do mercado. Está disponível nas versões PC e Amiga, e permite que se dispute todas as corridas do calendário da temporada de 1991, com treinos preparatórios para classificação, sessões de treino cronometradas de até 2 horas de duração, warm-up e a corrida, que pode ter o mesmo número de voltas do GP de verdade. Programado com gráficos poligonais, o nível de realismo das pistas é incrível. Não é para menos: os programadores contaram com as medições da galera da telemetria da equipe Footwork para desenvolver o game. Além destas características, *World Circuit* também permite que dois pilotos corram ao mesmo tempo, desde que dois computadores, cada um com uma versão instalada, sejam ligados via modem (pela linha telefônica) ou através da porta serial.

FOTO: DAUMER DE GIULI

Riding with Rubens Barrichello

S do Senna

O segredo é frear depois da placa de 100m, reduzindo para 2ª. Entre acelerando, engate 3ª no meio da primeira perna, faça tudo em terceira, dosando o volante para o carro não derrapar muito e, na segunda perna, engate 4ª, 5ª e 6ª.



Laranjinha e miolo

Passando a placa de 100m, apenas reduza para 5ª e entre acelerando. Se você fizer bem, dá até para espetar uma 6ª antes do "S", que é feito em 2ª. Em seguida, engate a 3ª.



Bico de pato

Entrando em 2ª, você faz a curva com velocidade maior e já sai com o giro alto. Aí é só descer marcha e entrar no mergulho.





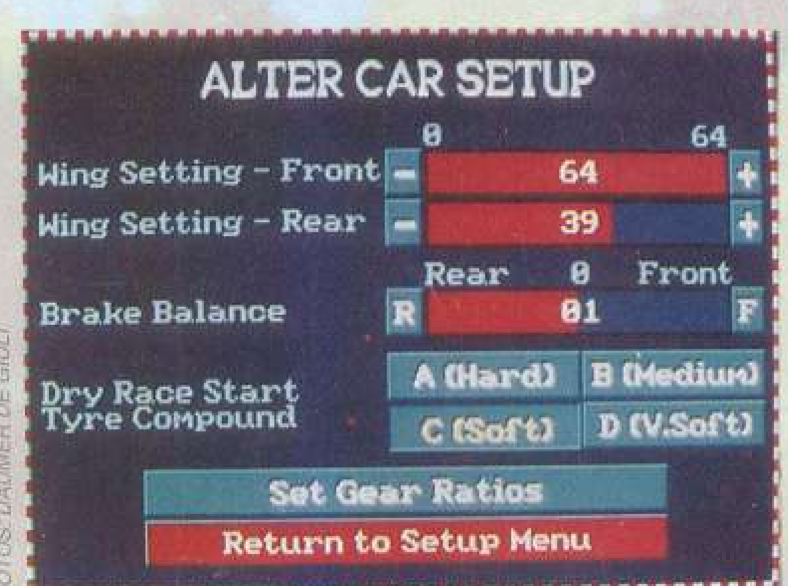
Junção

Dá para frear bem depois da placa de 100m. Entre em terceira, deixando o carro escorregar para a zebra. Essa curva é super importante: cuidado para não sair de traseira. Agora, é só acelerar para fechar a volta.

O acerto do carro

Confira agora a configuração usada por Rubinho. Estão aí as telas do *Car Setup* (asas e freio) e *Gear Ratio* (marchas) do piloto. O controle de tração pode estar ligado ou não.





FOTOS: DAUMER DE GIULI

Conheça o fera!!

Rubens Gonçalves Barrichello, 21 anos (completa 22 em 23 de maio), atualmente piloto da equipe Jordan de Fórmula 1, começou a carreira no Kart em 81, com 9 anos de idade. De cara, foi vice campeão paulista da categoria Júnior. Durante a carreira no Kart, venceu 5 vezes o Paulista e 4 vezes o Brasileiro. Em 1990, foi campeão europeu de Fórmula Opel/Lotus, com 6 vitórias e 7 poles. Em 91, venceu o campeonato inglês de Fórmula Ford, com 4 vitórias e 9 poles. Em 92, Rubinho ingressou na Fórmula 3.000, ficando em 3º. lugar no Campeonato Intercontinental - o que lhe valeu o convite para ingressar na Fórmula 1, pela equipe Jordan. Sua primeira temporada foi no ano passado, mas o carro não ajudou. Mesmo assim, Rubinho terminou o GP da França, em Magny Cours, em 7º lugar, e o GP do Japão, em Suzuka, em 5º, marcando seus primeiros pontos. Neste ano, o piloto continua na equipe

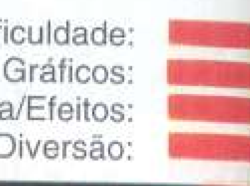
FOTO: DIVULGAÇÃO

MORTAL KOMBAT II

Mortal Kombat está de volta e mais sangrento do que nunca!! Cenários e personagens numa super harmonia, com ótimas digitalizações, cores bem sombrias e trilha sonora The Best, no melhor estilo MK! Para se ter uma idéia, o próprio Arcade anuncia a trilha sonora do game em CD, com preço sugerido em US$ 9.95 nos States. Também, não é para menos: MK 2 possui um sistema parecido com o QSound: é o DCS (Digital Sound Compression). Entre outras coisas, esse sistema tem um bass booster animal, e até dá para sentir a máquina tremer ao se dar um Fatality. Ah! Os famosos Fatalities: cada lutador tem agora uma média de três! Os que não explodem o adversário, fazendo o sangue jorrar na tela, arrancam e esparramam as tripas das vítimas por todo o cenário. Outros terminam a luta perfurados no teto de espinhos, ou acabam caindo no abismo do The Pit 2. MK 2 já está nas Playlands do Morumbi Shopping, Center Norte e Shopping Paulista, em São Paulo, SP.

RAIO-X

Tipo:	Luta
Fabricante:	Midway
Memória:	Não disp
Fases:	14
Jogadores:	2
Dificuldade:	
Gráficos:	
Música/Efeitos:	
Diversão:	



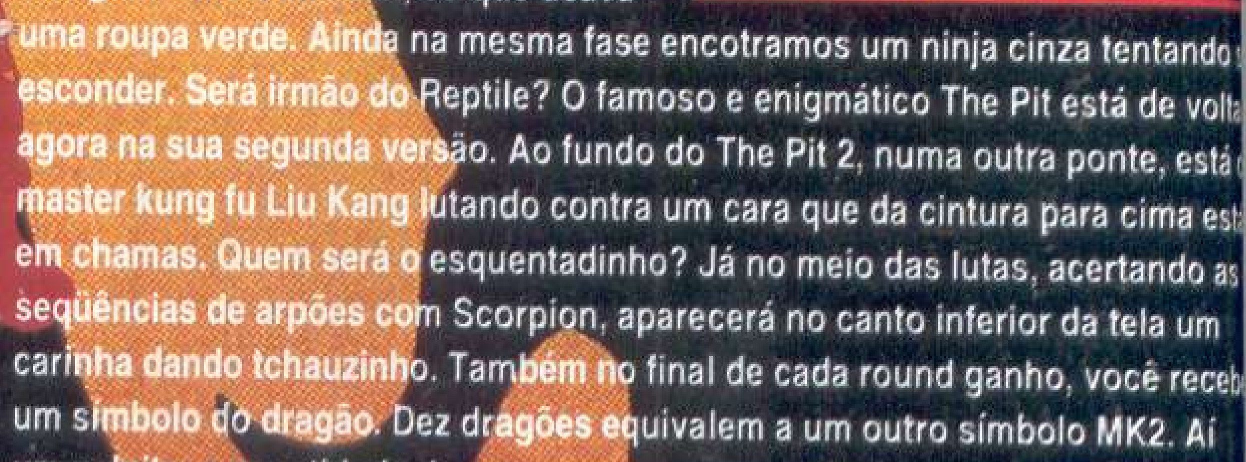


FOTOS DAUMER DE GIULI



MISTÉRIOS?!?

Gráficos alucinantes, áudio que dispensa comentários, muito sangue e principalmente muitos mistérios... Isso mesmo, o novo MK 2 tem no mínimo cinco enigmas para serem desvendados. Veja alguns deles: na seqüência de batalhas contra o computador, a décima segunda casa vem com um símbolo de interrogação, provalvelmente um estágio secreto. Durante o nosso teste, pudemos peceber no cenário da floresta uma garota andando por entre as árvores, era igualzinha a Mileena, só que usava uma roupa verde. Ainda na mesma fase encotramos um ninja cinza tentando s esconder. Será irmão do Reptile? O famoso e enigmático The Pit está de volta agora na sua segunda versão. Ao fundo do The Pit 2, numa outra ponte, está o master kung fu Liu Kang lutando contra um cara que da cintura para cima está em chamas. Quem será o esquentadinho? Já no meio das lutas, acertando as seqüências de arpões com Scorpion, aparecerá no canto inferior da tela um carinha dando tchauzinho. Também no final de cada round ganho, você recebe um símbolo do dragão. Dez dragões equivalem a um outro símbolo MK2. Aí um palpite: a quantidade de símbolos ganhos poderá ativar a tela com a interrogação, desde que não se erre nenhum fatality.



12 personagens!!!

Participam agora do grande torneio ShaoLin 12 lutadores, sendo sete novos personagens. E a mudança que mais agradou é que a lôraburra Sonya levou mesmo uma fritada, sendo substituída pelas misteriosas e fatais Kitana e Mileena. As duas novas gatas são bem parecidas mas com estilos bem diferenciados de kombat. Contam com uma agilidade priveligiada e golpes bastantes eficientes. Os lutadores antigos também ganharam novos golpes. Confira!

Os golpes e as seqüências!

Conheça os botões

HP - hight punch (soco forte)
HK - hight kick (chute forte)
LP - low punch (soco fraco)
LK - low kick (chute fraco)

BABALITIES AND FRIENDSHIPS!!!

Além de tudo MK 2 tem os fatais de brincadeir Isso mesmo, galera, para os menos sanguinários, é possível finalizar o Kombat tirando um sarro de seu adversário. Podem ser feitos de duas maneiras: os *babali* dão o poder de transformar o inimigo em um bebezinho; já os *friendships* são bem mais engraçados! Scorpion apresenta seu boneco brinquedo e fala: "disponível nas melhores lo do ramo!" Shang Tsung forma um arco-íris n cenário. Raiden mostra o Thunder Kid, sua vers em miniatura. Será seu filho?



FOTOS: DAUMER DE GIULI

LIU KANG

Suas magias estão bem mais eficientes. Agora Liu Kang atira raios agachado, em pé e durante o pulo. O novo e devastador Bike Kick está forte e rápido, não deixe de usá-lo!

Bike Kick - segure LK por 5 segundos
Up Fire Ball - frente, frente + HP
Down Fire Ball - frente, frente + LP
Flying Kick - frente, frente + HK

REPTILE

Use a invisibilidade: quando você some, seu adversário fica totalmente perdido. Uma seqüência de magias: ataque primeiro com a bola de energia e em seguida detone o acid spit.

Invisibilidade - segure block, cima, cima, baixo + HP
Acid Spit - frente, frente + HP
Bola de energia - trás, trás + HP e LP

JOHNNY CAGE

Sua magia foi melhorada, agora ela faz curvas. Ganhou também um tipo Dragon Punch, que infelizmente não o torna invencível.

Shadow Kick - trás, frente + LK
Groin Punch - LP e block
Fireball - baixo, diagonal inferior frente, frente + LP
Cage Uppercut - trás, baixo, trás + HP

KUNG LAO

O novo lutador é bom em se teletransportar, rápido e eficiente. Outro golpe bastante interessante é o Spin Shield: Kung Lao fica invencível por dois segundos.

Spin Shield - segure block, cima, cima + LK
Teleport - baixo e cima
Hat Toss I - trás, frente, cima + LP
Hat Toss II - trás, frente, baixo + LP

SHANG TSUNG

Sua grande arma: as metamorfoses. Outro ponto forte são as magias, principalmente a Multi-Ball.

Fireball - trás, trás + HP
Multi-Ball - trás, trás, frente, frente, frente + HP
Scorpion - segure block e cima, cima
Baraka - baixo, baixo + LK

SUB ZERO

O famoso ninja ganhou mais um golpe. Agora ele pode congelar o inimigo e também o chão!!

Ground Ice - baixo, diagonal inferior trás, trás + LK
Freeze - baixo, diagonal inferior frente, frente + LP
Rasteira - diagonal inferior trás + block, LP, LK





RAIDEN

Ganhou apenas um golpe, a Terapia de Choque. Mas não possui grande utilidade contra o computador. Ficou mais ágil, agora ele pode detonar o Torpedo no

Torpedo - trás, frente, frente
Raio - baixo, diagonal inferior frente, frente + LP
Teleport - baixo, cima
Terapia de Choque - segure HP perto do adversário

JAX

Excelente e muito forte nos agarrões. Outro ponto forte são suas magias. Use e abuse do Wave Punch: você consegue até neutralizar voadoras.





Wave Punch - baixo, diagonal infe
trás, trás +
Abraço Carinhoso - frente, fren
Tremor da Terra - segure HP e
por alguns segun



BARAKA

O mais sanguinário. Suas duas garras metálicas lembram Wolverine, e o cara é tão nervoso quanto! Não se esqueça do Shredder, útil contra ataques aéreos.

Spark Toss - baixo, diagonal inferior trás, trás + HP
Shredder - trás, trás, trás + LP



KITANA

A gata tem uma seqüência animal: detone o Fan Wave e em seguida o Fan Toss, é uma das melhores táticas contra o computador.

Fan Toss - frente, frente + HP e LP
Fan Wave - trás, trás + HP
Air Sweep - direcional 180° trás + HP





SCORPION

Sempre a mesma tática: arpão e gancho, que ainda dá certo! Ah! Scorpion agora pode sumir durante o pulo, dando incrível poder de fuga.

Arpão - trás, trás + LP
Teleport - baixo, diagonal inferior trás, trás + HP
Air Throw - segure block e pule contra voadoras
Take Down - baixo, diagonal inferior trás, trás + LK



MILEENA

Assassina como sua irmã gêmea Kitana, sua seqüência de magias é simplesmente animal, rápida e violenta.

Drop Kick - trás, frente + LK
Sai Shot - segure hight punch e solte



FATALITIES

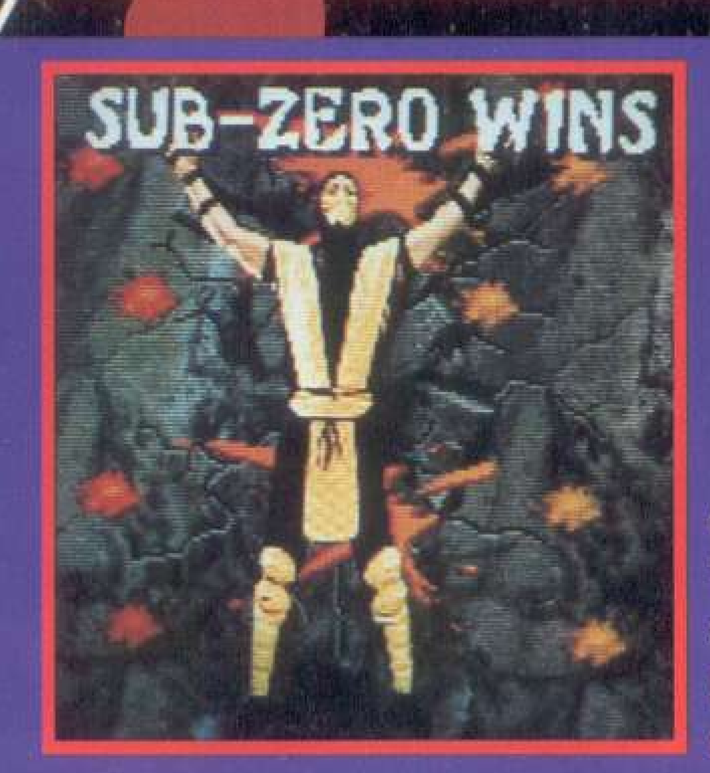
Dá uma sacada em alguns fatalities super secretos!



Scorpion: aperte repetidamente o HP e dê dois toques para cima.
Johnny Cage: baixo, baixo, frente, frente + LP. Bem de perto!
Baraka: durante o pulo faça trás, trás, trás e quando cair no chão HP
Sub Zero: frente, frente, baixo, frente + LP para congelar o inimigo. Chegue então perto dele e aí detone frente, frente, baixo, frente, frente + HP.



Um dos fatais de Mileena: ela aspira o inimigo e cospe os ossos. Apavora!



Caindo no The Pit 2: agora com zoom e muito sangue!

IRRESI

SUPER PRO

Nenhum outro resiste aos recursos do SUPER PRO. As chaves seletoras de turbo com 2 velocidades independentes para cada botão de disparo, a chave seletora de slow-motion e design ergonomico, com total encaixe para as mãos, fazem do SUPER PRO o joystick mais completo e irresistível do mercado. A galera que se cuide.



COMPATÍVEL COM:
SUPER NES*/ SUPER FAMICO

SUPER PRO - 2

Se o seu Mega Drive falasse, ele pediria o SUPER PRO - 2. Além dos controles originais, o SUPER PRO - 2 tem botão de disparo A+B; 2 botões laterais programáveis em A,B ou C; 3 chaves seletoras de turbo e auto-fire com 2 velocidades para os botões A, B e C; além da exclusiva chave SPEED que permite mais 2 velocidades de turbos. Tem também chave seletora de slow-motion e botão pause.*

COMPATÍVEL COM:
MEGA DRIVE*

STÍVEL

SUPER PRO-3

Seu melhor amigo. Por ser programável, ele te acompanha nos "combates" fora de casa. Afinal, prá você provar que é o melhor, precisa ter confiança. Amigo é prá essas coisas! Botões de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada com chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão, botões laterais de L e R chave seletora de slow-motion e exclusivas chaves programadoras (1/2 e 3/4). É só programar e sair debulhando.

COMPATÍVEL COM: PHANTON SYSTEM* HI TOP GAME* TOP SYSTEM* TURBO GAME*TOP GAME* VG9000/VG8000*DYNAVISION II E III*HANDYVISION*.

SUPER PRO-3

ÚNICO PROGRAMÁVEL

SUPER PRO-8

Debulhador de games. Chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada, que facilitam o acionamento conjunto (A + B); botões laterais L e R; chave seletora de slow-motion e design ergonomico com total encaixe para as mãos, que permite o acionamento de todos os comandos simultaneamente.

COMPATÍVEL COM: SUPER PRO-8* NES*

SUPER PRO-8

*MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS

image

Chips do Brasil

A VENDA NOS GRANDES MAGAZINES
E LOJAS ESPECIALIZADAS
VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644





Estamos no ano de 50 A.C.. Toda a Gália foi ocupada pelos romanos. Toda? Nã Uma pequena aldeia ainda resiste bravamente aos exércitos de Júlio César. E, pra quem não conhece as aventuras de Asterix e Obelix, dos cartunista franceses Goscinny e Uderzo, a principal razão de tanta bravura é uma po mágica preparada pelo druida Panoramix, o bruxo da simpática aldeia gaule Com essa poção, os guerreiros ficam invencíveis - pobres romanos... Nesta aventura, Asterix e Obelix devem procurar pelas florestas gaulesas 6 diferen ervas para que Panoramix possa continuar preparando sua poção. Afinal, sem ela, toda resistência gaulesa iria para o brejo. Para superar este desafio, Asterix e Obelix toma caminhos diferentes, proporcionando duas aventuras incríveis e muito engraçadas. Ainda é possível escolher entre 3 línguas: inglês, francês ou alemão! Ah, o game não t passwords, mas sobram continues... Agora é com você!

OS PERSONAGENS



ASTERIX

O baixinho é fera! O que ele não tem de tamanho, tem de inteligência e de velocidade. E, com a poção mágica então... No game, Asterix é mais veloz e pode dar o pulo duplo.



OBELIX

O gordo amigo de Asterix é o único que não toma jamais a poção de Panoramix. Sabe como é, o cara caiu dentro do caldeirão quando era pequeno, e nele os efeitos são permanentes. E, por isso mesmo, Obelix é mais forte que Asterix. Porém, mais lento. Seu hobbie preferido é colecionar elmos romanos conquistados em batalhas - depois, é claro, de bater em romanos.



FOTOS: DAUMER DE GUILI

IDÉIAFIX

O pequeno e sagaz cãozinho de estimação de Obelix sempre acaba encontrando um jeito de ajudar os companheiros. No caso do game, Idéiafix dá uma força nas fases de bônus.

RAIO-X

Tipo:	Aventura
Fabricante:	Sega/ Tec Toy
Memória:	4 Megabits
Fases:	6
Jogadores:	2
Dificuldade:	7
Gráficos:	7
Música/Efeitos:	5
Diversão:	7

COMANDOS

ASTERIX E OBELIX	Botão 1 - soco. Botão 2 - pulo.
ASTERIX	Botão 1 + direcional para o lado - corre. Botão 1 + direcional para cima/baixo - joga a poção (se tiver).
OBELIX	Botão 1 + direcional para cima/baixo - atira o menir.

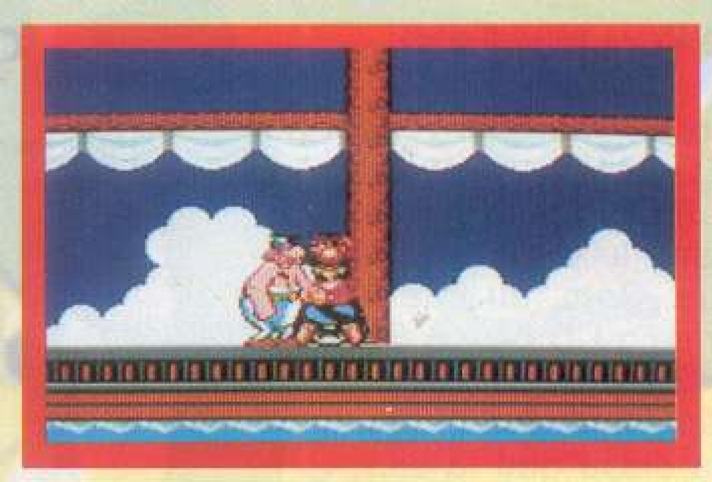
O JOGO

Pode-se jogar com Asterix, com Obelix ou ainda alternando os dois personagens à sua escolha. Idéiafix, o cãozinho de Obelix, entra em ação nas duas fases de bônus. A vantagem de jogar com o Asterix é que ele é mais rápido e dá o pulo duplo. Já o Obelix é mais forte, lógico!

CAVERNAS



NAVIO PIRATA



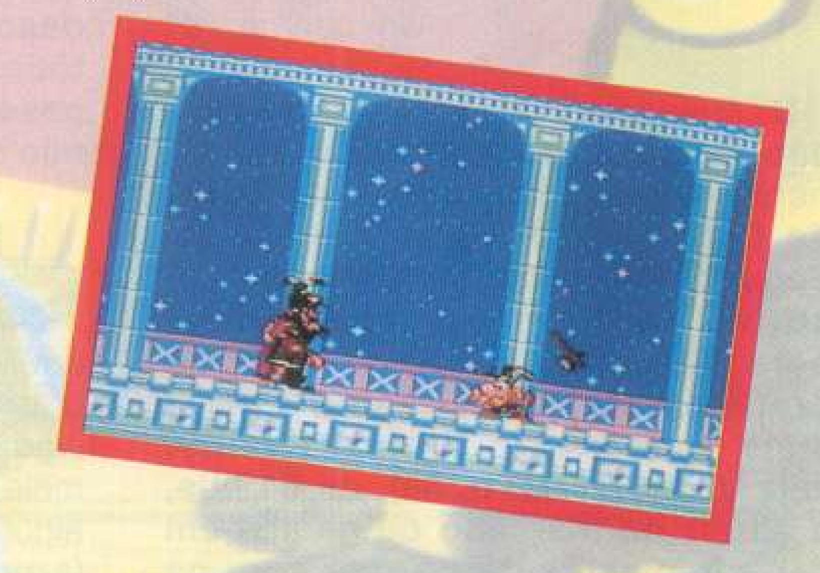
O Boss desta fase vai dar um pouco de trabalho. Mas é só pegar a manha dele: pule quando ele vier por baixo e rapidamente passe por baixo dele quando ele saltar. Espere até ele parar de girar para acertar um soco, e aí recomece a estratégia, até acabar com ele. Dá trabalho, mas é fácil!



Na segunda fase Asterix começa a ter problemas. Para deslocar a pedra do alto, dê uma cabeçada na parede. Para isso fique no canto esquerdo e venha correndo. Com o caminho livre fica fácil pegar a poção do fogo.

Agora volte para o lago e jogue a poção do fogo n'água. Pronto! A água evapora e surge a segunda ervinha!

BOSS



Esses romanos são uns neuróticos... E esse aí está disposto a cumprir ao pé da letra as ordens de César. Primeiro desvie das bolas de metal. Depois, pule os machados que vêm por baixo e abaixe-se para escapar dos que vêm por cima, aproveitando as brechas para atacá-lo. Quando você pensa que acabou com ele, engana-se: o centurião está de volta, mas desta vez atacando só com as bolas de metal. Escape delas passando por baixo, atacando sempre que ele der uma brecha. E pronto: mais uma vez, como nos quadrinhos, a aventura acaba em pizza... Ou melhor, em javali!

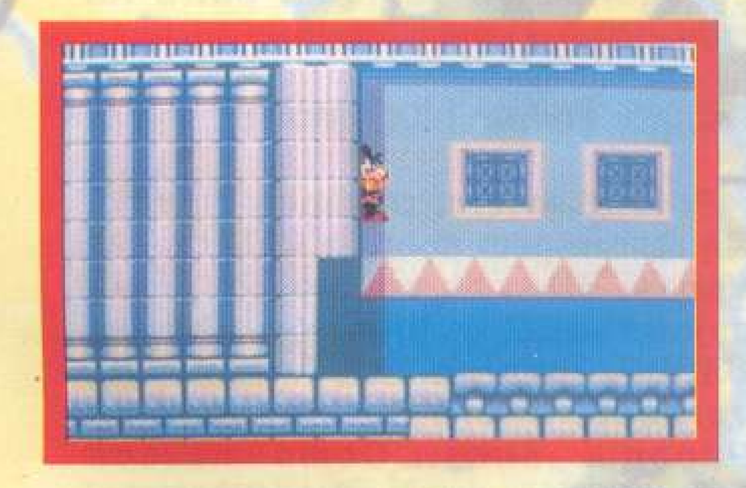
CAVERNAS DE GELO

Quando as luzes se apagarem, use a poção do fogo para se guiar. Atire-a no chão e fique bem esperto: se o fogo cair, indica a existência de um buraco. Aí fica fácil, não?



FOTOS: DAUMER DE GUILI

CASTELO ROMANO



Para pegar a erva desta fase você terá de trabalhar um pouquinho. Primeiro pule nessa parede acima da porta. Você encontra uma passagem secreta e chega em uma sala. Aí, é só encostar...

...na espada e voltar até a porta que está logo abaixo da entrada da passagem secreta, entrando nela. Pronto, agora é só seguir normalmente e conseguir mais uma erva!







CD ROM NINTENDO

Caros amigos da VIDEOGAME, a revista está PERFECT e nem precisou aliar-se a outra revista. Bom, eu queria saber se o CD para o Super NES vai sair mesmo ou não. Uma revista brasiliera disse que ia sair, outra disse que não. E eu continuo sem saber. Aliás, o que diz a americana Electronic Gaming Monthly? Finalmente, vocês não acham que os cartuchos da Playtronic estão muito caros em relação ao mercado americano?

Marcos Paulo Saiki
Umuarama, PR

De uma vez por todas: a Nintendo não tem, pelo menos oficialmente, nenhum plano de lançar um leitor de CDs para o Super Nintendo. Segundo Michael Schachter, o executivo da Nintendo responsável pela América Latina, a Nintendo prefere apostar em uma máquina mais poderosa (o Project Reality, veja VIDEOGAME n. 30), de 64 bits, a entrar no mercado de games em CD, simplesmente porque com os recursos do atual Super Nintendo, o CD seria lento e não traria nenhum benefício em ação aos jogos. Estas informações, que Schachter deu em entrevista ao nosso Editor, Mário Fittipaldi, conferem com o que a revista Electronic Gaming Monthly publicou. Finalmente, os cartuchos da Playtronic custam um pouco mais caro que os cartuchos americanos, mas isso se deve à política de impostos do nosso governo em relação ao produto importado. Satisfeito?

MAPEAR OU NÃO MAPEAR...

Amigos da VIDEOGAME, gosto muito da revista e por isso vou fazer uma crítica. Por que vocês não colocam mais mapas de Zelda (Super NES)? Vocês publicaram mapas da primeira parte e depois, nada de mapas, por que isso? Afinal, já vi matérias sobre o Zelda que explicavam mais detalhadamente como pegar os objetos...

Paulo AugustoGalembeck
São Paulo, SP

Você tem razão e não tem, Paulo Augusto. É que, assim que publicamos a primeira parte, alguns leitores escreverem reclamando que estávamos acabando com a graça do game. Concordamos com isso, e optamos por publicar o que realmente fosse importante, e que não acabasse com o prazer da descoberta dos leitores. Acho que todos concordamos que um passo a passo do Zelda seria um desastre, não?

MEGA DRIVE JAPONÊS

Oi, galera da VIDEOGAME! Tenho um Mega Drive japonês, e muitas dúvidas. Gostaria de saber porque não consigo rodar alguns cartuchos. Para ser mais exato, os americanos. E, se existir algum adaptador ou algo que eu possa fazer me digam, pois não agüento mais alugar tanto cartucho legal e não conseguir jogá-los.

Euzébio Reis Rodrigues
Nova Iguaçu, RJ

Infelizmente o seu Mega só roda mesmo cartuchos japoneses, Euzébio. Por uma questão de direitos autorais dos fabricantes, a Sega dividiu seus mercados em áreas, e fabrica produtos específicos para cada uma dessas áreas, sendo que tanto jogos como consoles são incompatíveis entre diferentes áreas. Simplificando, Mega japonês só roda cartucho japonês, Mega europeu só roda cartucho europeu, Genesis americano só roda cartuchos americanos e brasileiros, e assim por diante. No caso do Brasil, os produtos da Tec Toy seguem o padrão dos Estados Unidos. Para que o seu Mega rode cartuchos americanos e brasileiros, é preciso uma adaptação que pode ser feita em lojas especializadas de assistência técnica.


LEONARDO CASTRO

Zelda para SNES

SUPER NES DA PLAYTRONIC

Aí, galera! Gostaria de parabenizá-los pelo trabalho. E gostaria também de esclarecer algumas dúvidas: Por que alguns cartuchos americanos para Super Nintendo não funcionam no console da Playtronic? E para que serve aquela saída EXT que há na parte de baixo do console?

Washington Leite Ribeiro
São Paulo, SP

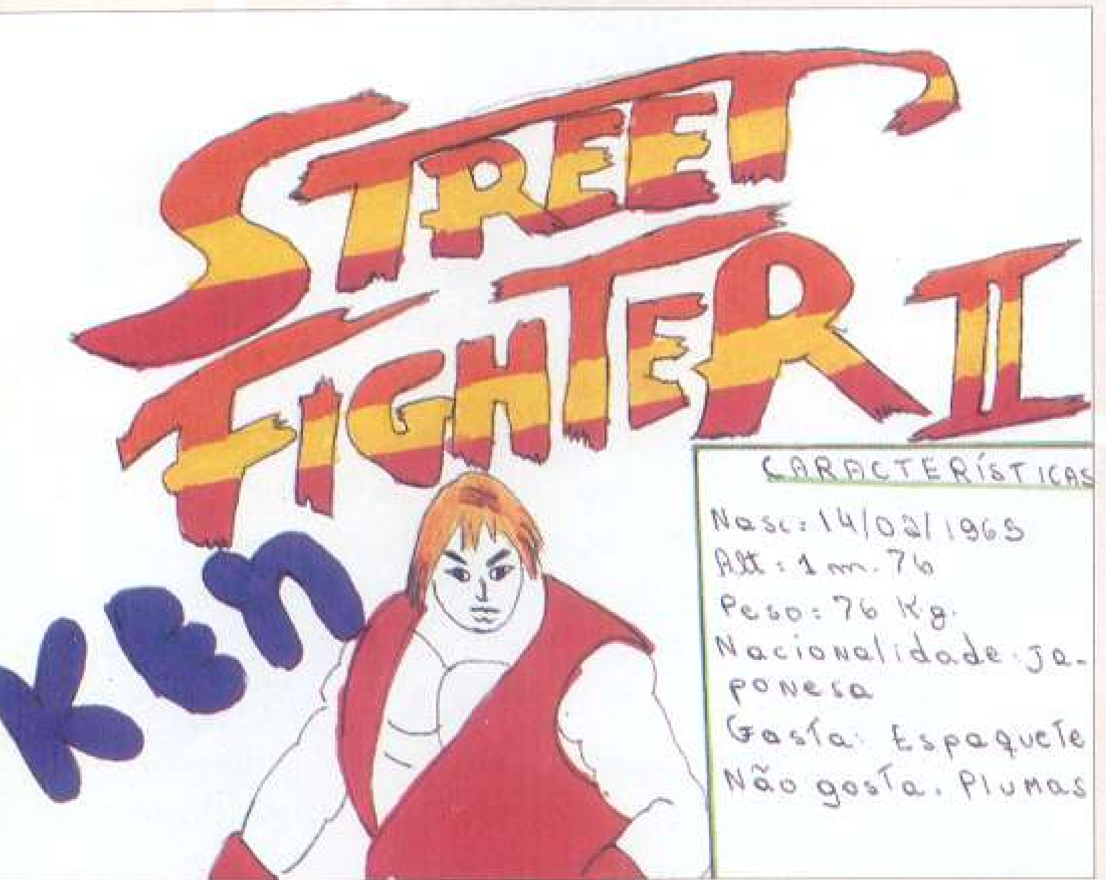
Washington, teoricamente todos os cartuchos americanos devem funcionar no Super Nintendo da Playtronic, uma vez que o console fabricado aqui é idêntico ao console americano, a não ser pelo sistema de cores, que no caso do brasileiro, segue o padrão PAL-M. Quanto ao EXT, trata-se de uma porta para conexão de periféricos (acessórios) que eventualmente possam ser lançados, como por exemplo um modem para ligação ao telefone e acesso à rede de jogos ou outras aplicações; ou até mesmo um CD-ROM (leitor de jogos em CD). Mas, por enquanto, essa porta não tem função, uma vez que nenhum desses acessórios ou qualquer outro foi lançado.

PISADA NO TOMATE

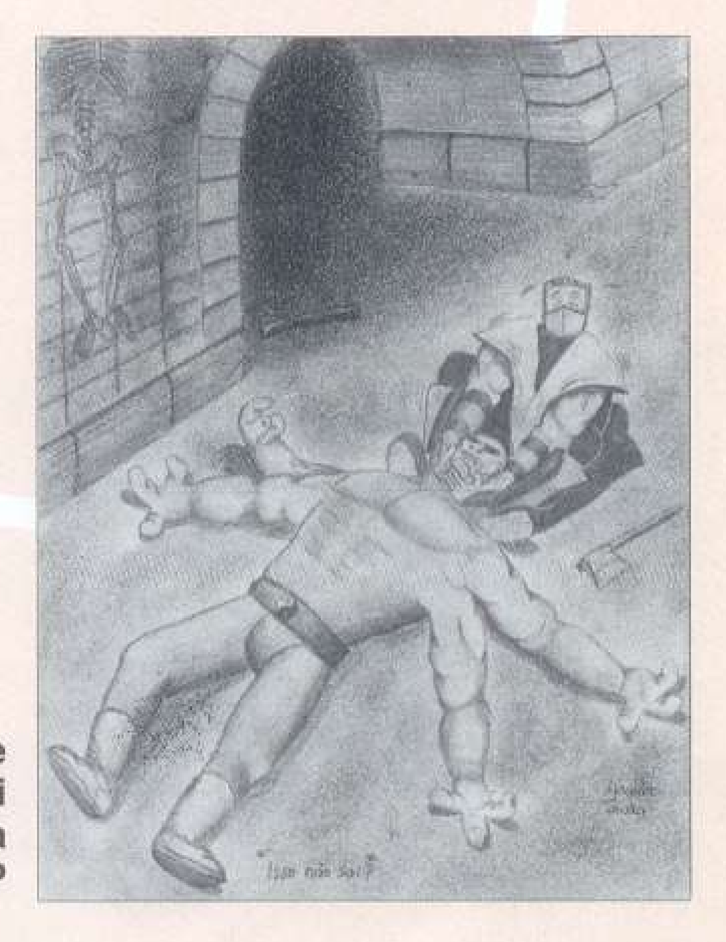
Pois é, galera, pisamos mesmo. Na reportagem sobre a CES de Las Vegas, EUA, na edição 35, publicamos que o jogador Charles Barkley joga no San Antonio. Na verdade, o fera Barkley joga no Phoenix Suns. Como nossos esforços para que o atleta fosse rapidamente contratado pelo time de San Antonio não deram certo (!), só nos resta pedir desculpas...

VIDEOGAME agora radicalizou de vez!! Todo mês publicaremos na seção ***GAME RADICAL*** os melhores desenhos dos leitores. Participe! Radicalize! Detone sua imaginação e mande sua arte para a seção ***GAME RADICAL***, Rua Alice de Castro, 60, Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paulo, SP. Só podia ser **VIDEOGAME**!!!

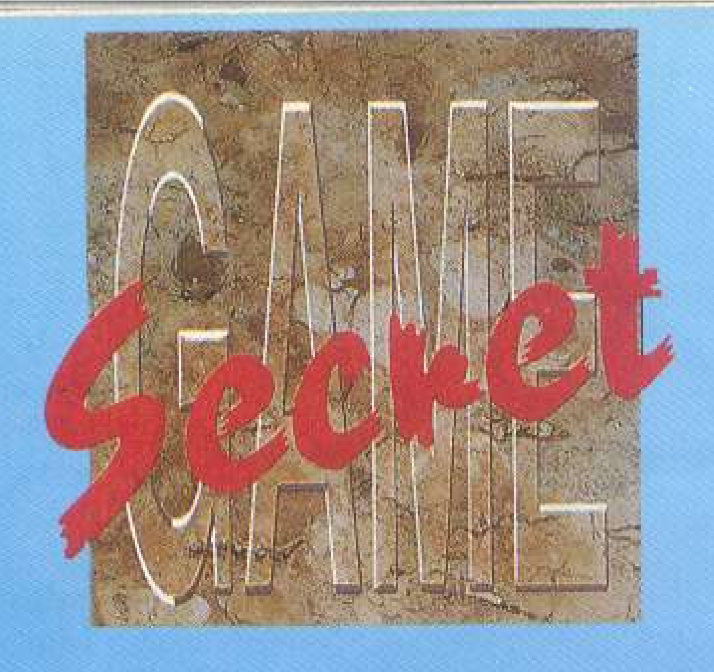
GAME RADICAL



Leonardo C. Cruvinel, 14 anos
Coromandel, MG



Alexandre Toshiaki Tanaka
Suzano, SP







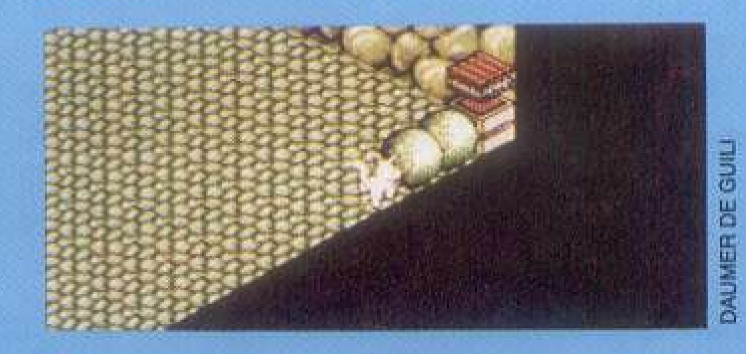
GREENMAZE

Quando encontrar esse cachorro, ajude-o com um *EkeEke*. Siga-o e você encontra Cutter, o dono do cachorro: ele lhe dará o *Einstein Whistle*. Esse item permitirá a você conversar com todos os cachorros. Depois de encontrar a *Sun Stone* volte para Massan e converse com o único cachorro da vila. Logo você descobre que o cachorro era uma garota chamada Bell, e quem a transformou foi a bruxa Helga. O feitiço só se quebrará quando a bruxa for destruída, então não perca tempo!

HELGA'S HOUSE



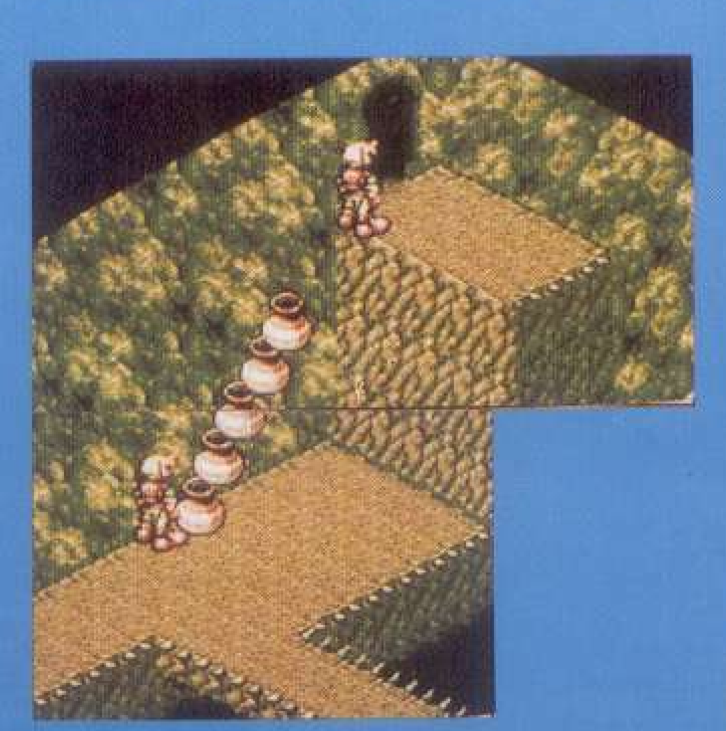
A casa da bruxa está ao norte de Mercator. Chegando lá Nigel será transformado em um cachorro vira-lata e deverá ultrapassar vários enigmas até encontrar a maldita bruxa. Nesta sala use as bolas de pedra para pisar em todos os blocos. Elas são o único caminho para ativar os blocos a tempo. Para facilitar sua missão, junte as bolas como na foto, assim você poderá andar sobre elas. Destrua Helga e todos voltarão ao normal. Ah! não se esqueça de pegar a *Saturn Stone*. Agora leve a *Sun Stone* para Ryuma e devolva-a para a *Lighthouse*, assim os navios poderão navegar novamente. Agora a viagem para Verla está liberada!



DAUMER DE GUILI

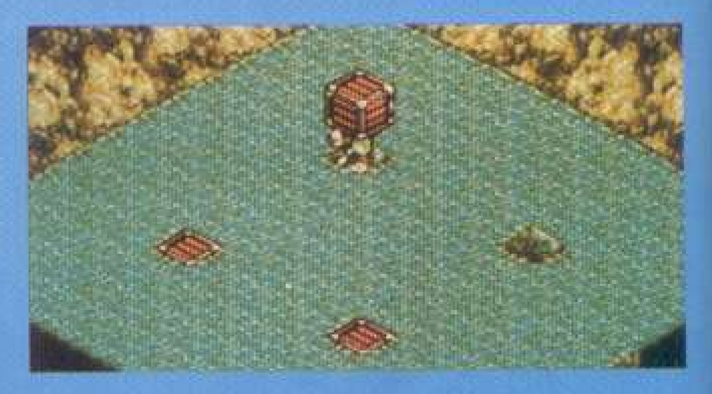
VERLA'S MINE

A população de Verla foi aprisionada pelo Duke Mercator. Sua missão? Salvá-los! Aqui você terá que empilhar os vasos para subir o paredão, só assim você poderá continuar sua jornada. Ainda no labirinto não esqueça de pegar a armadura *Chrome Breast*. Depois de salvar toda população volte para a cidade e receba a *Thunder Sword*, ela está dentro do poço.



DESTEL'S CAVE

Atravesse está caverna para chegar até o Lake Shrine. Lá você encontra Duke Mercator. Nesta sala você terá que encaixar os três caixotes nos respectivos buracos, mas não é tão simples! A melhor tática é cair dentro do buraco, e, ao sair, você estará na direção correta. Agora é só tentar! Depois de todo o sacrifício, pule no quarto buraco e ganhe a chave, sem a qual é impossível atravessar a caverna. Ainda na caverna pegue a *Healing Boots*, *que é* um item valioso.



LAKE

Use a estátua de Gaia em frente à deusa, logo o caminho para o Lake Shrine se abrirá. Pronto! Não perca a continuação na próxima edição!



Game Secret também publica as dicas do leitor. Se você tiver um super segredo, aquela dica "da hora" ou ainda *passwords*, não perca tempo. Escreva para Sigla Editora, Revista **VIDEOGAME**, seção Game Secret: Rua Alice de Castro, nº 60, São Paulo, CEP: 04015-903. Sua dica pode ser publicada..

PERGUNTE AOS FERAS

SUPER MARIO WORLD (Super Nintendo)

Eu queria saber se há alguma passagem para ir por trás da montanha de *Vanilla Dome*. Já estou tentando há dias e ainda não consegui!!

Diogo Antonialli Ortega
Sidrolândia, MS.

Essa passagem existe, Diogo, e para encontrá-la faça o seguinte: o primeiro passo é encontrar e acionar os blocos vermelhos. Para isso, entre no estágio *Vanilla Dome 2*, encontre o "P" e leve-o para esquerda até o muro de blocos marrons. Agora, pisando no "P", o muro se transformará em moedinhas. Indo em frente, pule o primeiro buraco e caia no segundo. Neste pequeno labirinto você encontrará uma chave. Coloque-a na fechadura e abra o *Red Switch Palace*. Terminando este estágio vá para o *Vanilla Dome 1*. Neste estágio, logo depois dos blocos amarelos, você encontrará os blocos vermelhos. Suba neles e acione o pé-de-feijão. Este pé-de-feijão o levará para outra chave com fechadura que abre a passagem por trás da montanha. Ufa, matou?

TAZMANIA (Super Nintendo)

Eu gostaria de saber se existe algum macete para este game.

Frederico L. Netto
Nova Iguaçu, RJ.

Neste game, Frederico, o importante é ser rápido e habilidoso. Cada segundo ganho é muito importante para conseguir mudar de fase. Uma boa dica para ganhar uns segundinhos preciosos é movimentar o direcional rapidamente para cima e para baixo, toda vez que você bater de frente com algum obstáculo. Desta forma é possível "desamassar" o Tazz mais rapidamente, sem perder tempo. Bom apetite!

ALADDIN (Super Nintendo)

Como é que eu faço para passar o primeiro BOSS?

Fábio Luís Lucco
Limeira, SP.

É simples, Fábio! Fique parado na frente dele, esperando ele tentar acertá-lo. Na hora que ele tentar dar uma espadada em você, pule na cabeça dele e suba. Fique em cima até ele parar quieto com a espada. Aí é só repetir a tática mais 3 vezes e pronto. A única encrenca que você poderá encontrar, é se o seu cart for pirata. Em alguns piratas este BOSS é invencível e não dá para derrotá-lo... Puuuuutz!!

A LENDA DE ZELDA (Super Nintendo)

Seguindo as dicas da edição no. 31 de VIDEOGAME, consegui chegar até a porta do Santuário aonde tenho que deixar Zelda em segurança, mas não consegui saber como chego na capela. Aproveitando, gostaria de saber onde posso encontrar cartuchos de games de raciocínio, jogos de mesa e flippers (tipo pinball), e conhecer alguns títulos destes estilos.

Elaine Lavrador
Vila Isabel, RJ.

Chegando na última sala marrom, após atravessar todo o calabouço, preste atenção, Elaine, pois existe uma porta impedindo sua passagem à capela. Note que nesta sala existem duas válvulas. Vá para a da direita, fique com Link em frente a válvula e aperte o botão A. Com o botão ainda apertado, aperte o direcional para baixo e Link acionará a válvula que abre a porta para a capela. Os games de raciocínio podem ser encontrados em grandes locadoras e algumas importadoras. Quanto aos títulos, o mais famoso é o *Super Tetris 2 + Bombliss* e, da mesma linha, existem ainda o *Yoshi's Cookie* e o *Pack Atack*. Outros de raciocínio são o *Push Over* e o *Pipe Dream*. Um grande sucesso é o game *Sim City*, em que você terá de administrar uma cidade enfrentando problemas como a criminalidade, poluição, desemprego e tendo que resolvê-los com inteligência. Nessa linha de simuladores existem ainda o *Sim Ant*, *Sim Earth*, *Megalomania* e *Populous*. Os games de mesa existem mas com outros nomes. O xadrez chama-se *ChessMaster*, Banco Imobiliário chama-se *Monopoly* e o Detetive chama-se *Clue-Classic Detective Game*. Os jogos de cassino são *Caesar Palace* e o *Vegas Stakes*, ambos da PLAYTRONIC, e tipo pinball o único existente por enquanto é o *Jaki Crush*, que é bem legal. Certo?

FINAL FIGHT II (Super Nintendo)

Existe alguma manha para jogar com outros lutadores, além dos três normais?

Osmar Barbosa S. Santos
Jaboatão dos Guararapes, PE.

Para jogar com outros lutadores não, Osmar, mas é possível fazer o *mirror match*, aquela luta entre dois lutadores iguais. Na tela título aperte o direcional para baixo, para baixo, para cima, para cima, direita, esquerda, L e R. Pronto! Agora Haggar pode bater em Haggar, o Carlos surra o próprio Carlos e até a linda Maki pode bater nela maesma. Mais dicas deste game? Na edição no. 28 de VIDEOGAME tem um monte!

As cartas desta edição foram respondidas por Betto D'Elboux e Eduardo Murata. Para participar, basta escrever à Revista **VIDEOGAME**, seção *Pergunte Aos Feras*. Rua Alice de Castro, 60, Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paulo, SP. Por motivos de espaço as cartas podem ser publicadas resumidamente.

ROLOS & TROCAS



C COMPRO
R ROLOS
V VENDO

BAHIA

R **Dynavision 3** - com 3 controles, 4 cartuchos e pistola, por Master System com 2 controles e 1 cartucho. Nilo, fone (071) 521-2168, **Salvador**, BA.

V **Nintendo** - com Super Mario 3, por US$ 120. Marcelo, fone (071) 351-9386, **Salvador**, BA.

V **Batman Returns** - sistema Super NES, ou troco por outro cartucho de meu interesse. Danilo, fone (071) 359-2008, **Salvador**, BA.

V **Master System** - com controles, pistola e vários cartuchos. Eduardo, fone (071) 247-5815, **Salvador**, BA.

CEARÁ

R **Best Of The Best** - para Super NES, por Spider Man and X-Men ou outro. George, fone (085) 231-2501, **Fortaleza**, CE.

ESPÍRITO SANTO

R **TMNT 3** - para Nintendo japonês, por qualquer cartucho para Master System, desde que com 4 Mega. Mateus, fone (027) 522-1473, **Cachoeiro do Itapemirim**, ES.

R **Fatal Fury** - por Street Fighter Turbo, ambos para Super NES. Leandro, fone (027) 227-8764, **Vitória**, ES.

MATO GROSSO DO SUL

V **Master System II** - com 3 cartuchos, rapid fire e óculos 3D. Tudo na caixa. Fábio, fone (067) 295-1788, **São Gabriel D'Oeste**, MS.

V **Nintendo americano** - importado e destravado, com pistola, 1 cartucho e adaptador, tudo novinho. Vendo também os cartuchos Dragon Warrior III, Yo! Noid, Goal, Paperboy, Hogan's Alley e Mario 1. Eduardo, fone (067) 725-8504, **Campo Grande**, MS.

V **Street fighter II** - e TMNT IV, ambos para Super NES, por US$ 39 cada. Alex, fone (067) 242-1426, **Miranda**, MS.

MINAS GERAIS

V **Phantom System** - com 10 cartuchos, pistola e 3 controles (1 TPC-3). Bruno, fone (031) 445-1096, **Belo Horizonte**, MG.

R **Street Fighter 3** - para Nintendo, por Mega Man 6 do mesmo sistema. Edgar, fone (032) 235-1581, **Juiz de Fora**, MG.

R **Street Fighter II** - para Super NES, por Capitan America and the Avengers ou Super Mario Kart, ambos do mesmo sistema. Rogério, fone (032) 421-2153, **Cataguases**, MG.

R **Cartuchos para Master System** - Wonder Boy, Double Dragon, Alex Kidd In Miracle World e outros, mais pistola Light Phaser, por 2 cartuchos para Mega Drive. Marcelo, fone (032) 224-1019, **Juiz de Fora**, MG.

R **Phantom System** - com 3 cartuchos e 2 controles mais uma bicicleta aro 26", por Super NES com 1 controle e 1 cartucho. Marcelo Mendes Vieira, Rua Quinanga, 179, Venda Nova, CEP 31610-260, **Belo Horizonte**, MG.

V **Master System 2** - com Alex Kidd na memória, 2 controles, pistola e 1 cartucho. Tudo por US$ 150. Maria das Graças, fone (032) 351-1376, **Barroso**, MG.

V **Master System** - com 2 controles, 3 jogos na memória, rapid fire, pistola Light Phaser e 10 cartuchos, por US$ 130. André Luis, fone (031) 279-4220, **Belo Horizonte**, MG.

R **Bicicleta** - Monark Ranger por Mega Drive com Sonic e 1 controle. Carlos Tadeu, fone (035) 271-1666, **Lambari**, MG.

C **Dr. Mario** - sistema Nintendo (72 pinos), original. Fernando, fone (031) 222-9232, **Belo Horizonte**, MG.

R **Master System** - com 14 fitas por 1 Mega Drive com 3 cartuchos e 2 controles. André, fone (037) 231-4585, **Pará de Minas**, MG.

C **Phantasy Star** - para Master System. Ou troco por 2 cartuchos. Leandro, fone (032) 212-2430, **Juiz de Fora**, MG.

R **Hard Drivin'** - sistema Mega Drive, por outro cartucho de meu interesse. Patricia Almeida, Rua Pernambuco, 1274, ap. 301, Centro, CEP 35500-008, **Divinópolis**, MG.

V **Bit System** - com 2 controles e 1 cartucho, por US$ 40. Jacy, fone (031) 273-3211, **Belo Horizonte**, MG.

PARÁ

R **Dynavision 3** - com 2 controles e 3 cartuchos por Mega Drive com 1 controle e 2 cartuchos. Eduardo, fone (091) 424-0728, **Redenção**, PA.

R **Turbo Game** - com 3 cartuchos, por Mega Drive com 1 controle e 1 cartucho. Aécio, fone (091) 255-1524, **Belém**, PA.

PARAÍBA

R **Cartucho de Odissey** - Come-Come, por ET e Indiana Jones do Atari. Sebastião Faustino Casado Jr., Rua Samuel Antão de Farias, 33, CEP 58187-000, **Picuí**, PB.

R **Master System** - Super Compact com eliminador de pilhas e 2 cartuchos, por Mega Drive com 1 controle e 1 cartucho. Carlos Eduardo P. B. Amaral, Rua Luiz Lianza, 700, CEP 58040-040, **João Pessoa**, PB.

PARANÁ

R **Super NES completo** - com 5 cartuchos e Mega Drive completo com 10 cartuchos, tudo por NEO GEO completo com cartuchos. Admir, fone (0427) 46-1381, **Pitanga**, PR.

C **Super NES** - com 1 cartucho e 2 controles. Pago até US$ 150. Elvis Preslei, fone (041) 252-7260, **Curitiba**, PR.

C **Skate or Die** - para Game Boy. Urgente. Pago bem. Aurélio, fone (041) 244-2522, **Curitiba**, PR.

V **Master System 2** - com 7 cartuchos e Alex Kidd na memória, pistola e 2 controles. Tudo por US$ 100. Gustavo, fone (041) 256-9458, **Curitiba**, PR.

R **Cartuchos** - sistema Nintendo, por outros cartuchos para Super NES. Pago a diferença. Fausto, fone (041) 224-5310), **Curitiba**, PR.

PERNAMBUCO

V **Cartuchos** - 15 títulos para Mega Drive e 1 para Nintendo (60 pinos). João Manoel de A. Filho, Rua Camargos, 18, Itaparica, CEP 56463-000, **Petrolândia**, PE.

C **Adaptador** - sistema Nintendo, 72/60 pinos. Frederico, fone (081) 221-1928, **Recife**, PE.

V **Super NES** - com 2 cartuchos e 1 controle, por US$ 170. Nitamar, fone (081) 851-1128, **Petrolândia**, PE.

PIAUÍ

R **1942** - sistema Nintendo, por outro de meu interesse. Alexandre, fone (086) 234-1202, **Teresina**, PI.

RIO DE JANEIRO

C **Master System 3** - ou Compact. Ou troco por Top Game com Mega Man 2, 3 e 4. Wilson Souza Antunes, Rua Alexandre Amaral, Lote 8, Quadra N, Santíssimo, CEP 23098-120, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Dynavision 3** - com 1 controle, pistola e 1 cartucho. Bom preço. Igor, fone (021) 719-1236, **Niterói**, RJ.

V **Cartuchos para Top Game** - 5 títulos, ou troco por 2 cartuchos de Master. Alcimir, fone (021) 289-4096, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Atari** - com 4 controles e 5 cartuchos (3 de 4 jogos), por Prince Of Persia para Super NES. Ou outro cartucho de meu interesse. Leandro Barbosa Brandão, Trav. Carlos Xavier, 399, c/1, Madureira, CEP 21310-010, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Super NES** - com 3 controles e 4 cartuchos, por Sega CD. Robson, fone (021) 580-8562, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Fatal Rewind** - sistema Mega Drive, por Capitan America do mesmo sistema. Fernando, fone (021) 371-1221, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Master System 3** - com 10 cartuchos, 2 controles e pistola, por Mega Drive com 2 controles e 4 cartuchos. Fábio, fone (021) 201-3945, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Bicicleta** - Caloi Cruiser, por Super NES com 1 cartucho e 1 controle. Luiz Fernando, fone (021) 521-7634, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Master System** - com pistola, óculos 3D, Rapid Fire e 12 cartuchos, por US$ 280. Mariana, fone (021) 238-8637, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Game Boy** - com 4 games, por 1 Mega Drive. Bruno, fone (021) 236-6309, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Phantom System** - com 6 cartuchos e 2 controles. Peterson, fone (021) 222-5958, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Master System 3** - com 2 controles e 2 cartuchos, por US$ 115. E também 6 cartuchos, por US$ 15 cada. Fabrício, fone (0243) 43-3973, **Volta Redonda**, RJ.

R **Mega Drive** - com 1 controle, por 1 Game Gear com 1 cartucho. Roberto, fone (021) 593-3378, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Cartuchos** - e 2 controles, por 2 cartuchos de Mega Drive. Magno, fone (021) 701-9939, **São Gonçalo**, RJ.

RIO GRANDE DO SUL

R **Lethal Weapon** - para Super NES, por Super Mario Kart do mesmo sistema, ou outro cartucho de meu interesse. Henrique, fone (054) 344-1784, **Tapejara**, RS.

SANTA CATARINA

V **Cartuchos Nintendo** - TMNT 2 e 3 e Ninja Gaiden II. Daniel, fone (0497) 44-1389, **São Lourenço D'Oeste**, SC.

SÃO PAULO

V **Cartuchos para Super NES** - Tiny Toon, Batman, Street Fighter II Turbo, Aladdin, Bubsy e outros. Pedro, (011) 205-9099, **São Paulo**, SP.

R **Ayrton Senna Super Monaco GP** - por F1 Hero. Ambos na caixa com manual. Roberto, fone (011) 222-8522, ramal 416, **São Paulo**, SP.

V **Renegade** - para Master System, super lançamento, por apenas US$ 20. Ricardo, fone (011) 944-8531, **São Paulo**, SP.

R **Bicicleta BMX** - aro 20, nova, e Turbo Video Driver na caixa, por computador PC-XT. Gilbert Júnior, fone (011) 577-3924, **São Paulo**, SP.

R **Master System II** - com 2 controles, pistola e 1 cartucho, mais US$ 20. Tudo por Mega Drive. Marcelo, fone (011) 271-0875, **São Paulo**, SP.

V **Turbo Game** - com 1 controle, e adaptador, 1 mini-game e 1 tabela de basquete. Tudo por US$ 150. Paulo Roberto Sposito da Costa, Rua Húngara, 99, Lapa, CEP 05055-000, **São Paulo**, SP.

V **Super NES** - completo, com 2 controles e o cartucho Tiny Toon. Tudo por US$ 250. Aceito troca por Sega CD. Aliete, fone (011) 910-0333, **São Paulo**, SP.

R **Master System II** - com 1 controle e Alex Kidd na memória, por Super Charger com cartuchos. Thierre, fone (011) 201-8011, **São Paulo**, SP.

R **Master System II** - semi-novo, com pistola, óculos 3D, rapid fire e 3 cartuchos, por Super NES completo. Renato, fone (0152) 92-1029, **Salto de Pirapora**, SP.

R **Mortal Kombat** - para Mega Drive, por Aladdin e Immortal. Ou vendo por US$ 70. Edson, fone (011) 239-8809, **São Paulo**, SP.

Preencha todos os dados da ficha abaixo e envie para a **REVISTA VIDEOGAME - SEÇÃO ROLOS & TROCAS**, Rua Alice de Castro, 60, Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paulo, SP. O anúncio é gratuito!

NOME:
END:
BAIRRO: CEP:
TELEFONE: DDD ( ) CIDADE:
ESTADO: ANÚNCIO: R C V

Atenção: resuma o anúncio e não deixe de preencher os itens DDD e CEP da sua cidade. Em **ANÚNCIO** marque com um X se é Rolo, Compra ou Venda.



NES CANYON CLUB

Especializado em Nintendo 8 bits, oferecemos jornal mensal e troca de cartuchos entre associados. Os interessados devem enviar dados pessoais e do console, catuchos que possui e uma pequena taxa de US$ 1 (equivalente em CR$) para Rua General Raul da Cunha Bello, 89, CEP 81150-320, Curitiba, PR.

SONIC'S GAMES CLUB

Para os fãs do porco-espinho, este é o melhor clube do mundo! Você que tem qualquer game do Sonic escreva para Rua da Penha, 249, Centro, CEP 13970-000, Itapira, SP. Dentro do envelope envie algumas dicas "da hora" do seu Sonic preferido e seus dados pessoais. Temos carteirinha, jornal mensal com dicas e segredos e muito mais. Fique sócio já!

FERAS EM DICAS CLUB

Continuamos funcionando a todo vapor! Mandem suas cartas pedindo e enviando dicas de NES, Mega Drive e agora também de Super NES. Atenção: NÃO fornecemos jornalzinho. Carta que vier sem selo para resposta não será respondida. Somos especializados em RPG's e gostaríamos de entrar em contato com clubes que entendam deste tipo de game. O endereço vocês já sabem, Rua Pe. Ladislau Kula, 227, Santo Inácio, CEP 82010-210, Curitiba, PR.

BAD GAMES CLUBE

Somos especializados nos sistemas Nintendo e Sega, em todo tipo de games. Para associar-se basta escrever para Rua Cotinga, 460, Vila Nova Curuçá, CEP 08032-500, São Paulo, SP, não se esquecendo de mandar 1 foto 3X4, dados pessoais e CR$ 200 de taxa para o jornalzinho mensal.

NINTENDO MANIA CLUB

Somos especializados em Nintendo e Super NES e fornecemos dicas exclusivas destes sistemas pelo nosso jornalzinho mensal. Seja nosso sócio e receba a carteirinha do clube. Escreva para Avenida Manoel Dias da Silva, 2.407, ap. 102, Pituba, CEP 41830-001, Salvador, BA.

MEGA ESPECIAL CLUB

Um clube com muitos sócios em todo o país e com muitas dicas para Mortal Kombat de Mega Drive. Para associar-se envie 1 foto 3X4, CR$ 200, 2 selos e seus dados pessoais para Rua Jambeiro, 251, Jardim Jaraguá (novo), CEP 12062-580, Taubaté, SP. Temos carteirinha e jornal. Escrevam!

CLUBE SUPER MORTAL

Nosso clube trabalha com Super NES, Mega Drive e Master System. Fornecemos jornalzinho mensal. Para ficar sócio mande uma carta contendo seu nome endereço e telefone, CR$ 250 e 2 fotos 3X4 para SHCES, quadra 711, bl. C, ap. 104, CEP 70655-703, Cruzeiro Novo, DF. E ligue para nós: fone (061) 274-3108, com Samuel.

MEGA GAME CLUB

Somos especializados em Super NES, Nintendo e Master System. Para associar-se mande 2 fotos 3X4, dados pessoais e CR$ 200 para despesas. Você receberá um jornalzinho mensalmente e carteirinha. Nosso endereço é Rua Apucarana, 675, ap. 1, Ouro Preto, CEP 31310-000, Belo Horizonte, MG.

GALERIA DOS FERAS

RECORDS

SUPER NITENDO		
SUPER MARIO KART (6) Mario Circut I	Reinaldo M.F. dos Santos	Best Time - 1'00"88 Best Lap - 0'12"11
DEATH VALLEY RALLY (1)	Alexandre Negreiro Jung	1.530.710
FINAL FIGTH 2 (N)	Leonardo A.Wilczek	3.335.105
TAZ-MANIA (6)	Fernando Wendt	713.410
SUPER STAR WARS (1)	Ricardo Brasil Lopes	1.136.000
ADDAMS FAMILY II (6)	Bruno P. Guerra A.J.E.	
MEGA DRIVE		
SUPER 0FF ROAD (6)	Rodrigo Marx Hollerbach	2.870.100
PIT FIGHTER (3)	Equipe Thunder Game	2.254.680
ALIENS 3 (1)	Dionisio Cason	4.283.570
TERMINATOR 2 (2)	Daniel Zappe A.J.E.	9.267.300
TAZ-MANIA (1)	Dionisio Cason	50.011.640
NINTENDO		
TMNT 2 THE ARCADE GAME (6)	André Silveira	226.060
VICE: PROJECT DOOM (6)	Equipe Nes Tendo	961.200
TINY TOON (1)	Fred Bugmann	1.063.600
RC PRO-AM (1)	Luiz Otávio G.M.	107.887
ROBOCOP 2 (6)	Luís Claúdio Moreira	21.876.200
MASTER SYSTEM		
THE LUCKY DIME CAPER (6)	Rodrigo Marx Hollerbach	902.550
THE SECRET OF SHINOBI (6)	Rodrigo Marx Hollerbach	61.600
SONIC THE HEDGEHOG (6)	Murilo Ribeiro do Valle	1.764.800
ASTERIX (6)	Dionísio Cason	3.492.600

Só um recorde novo este mês! Uma pena! Mas podem ir esquentando os consoles, a pedidos, vamos mudar radicalmente esta seção, inclusive tornando-a muito maior. Não desanime se você ainda não entrou para a GALERIA. As chances agora serão maiores. O número entre parênteses indica quantos meses o escore está na GALERIA sem ser batido. O "N" indica recorde novo. Mande a foto com seu recorde para Rua Alice de Castro, 60, Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paulo,SP, não esquecendo de anotar no verso seu nome e o sistema do game e a pontuação. Seja você também um FERA!!!



DIRETORA
Maria Célia Furtado

Editor Chefe
Mário Fittipaldi

Editor Assistente
Betto D'Elboux

Editor de Arte
Marco Palanti

Jornalista Responsável
Elisa Sarti

Colaboradores
Eduardo Murata (redação e games); Alexandre Barros da Silva, Fábio Luiz dos Santos, Jô Elias (Multimídia), Luiz Carlos Mazzaferro Jr; Mateus Andrade Silva e Sylvio Deutsch.

Fotos
Studio Norberto Marques

Arquivo
José dos Santos Silva

ARTE
Alberto Almeida Aragão (Diagramação); Adinalva F.Higa e Marcelo Barbosa da Silva (Edit. Eletrônica); Manoel MarceloValverde (Arte Final); Soraya Maria P.M. Corrêa (Secretária); Ivo Ramos (Produtor Gráfico).

DEPARTAMENTO COMERCIAL

Gerente
Edgar Aguiar Rosa

Gerente de Marketing Publicitário
Fernando A. C. Andrette.

Representantes SP
Angela Taddeu, Tadeu Silveira e Antônio Carlos C. Silva.

Coordenação de Apoio às Vendas
Angela Miranda e Marília Elizabete R. Leite

ASSINATURA E NÚMEROS ATRASADOS
Gerente de Circulação
Arlete M. Lopes - fone (011) 574-0633

Gerente Financeiro
José Eduardo Teixeira

Gerente Contábil
Osny Luttenschlager S. Serra

VIDEOGAME, com periodicidade mensal é editada pela **Sigla Editora Ltda.** (Administração, redação, publicidade). **Rua Alice de Castro, nº 60** - Fone (011) 574-0633. TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR. FAC-SÍMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015-903 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-4A Sacavem - Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. **VIDEOGAME** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. **VIDEOGAME** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios.

Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro B. Registro no INPI protocolo nº 811.012.018. Editoração Eletrônica: Sigla Editora. IMPRESSÃO:PADILLA

MARÇO/94

ANER

QUAL A BOLA DA COPA?



Participe da promoção "Qual é a bola da copa?" Para isto basta preencher o cupom abaixo respondendo qual é a bola oficial da Copa do Mundo de 1994. Sortearemos 30 bolas. O resultado final será publicado na edição de junho da revista VideoGame. Validade da promoção: 15/Maio/94. Mande quantos cupons quiser. Não precisa recortar a revista, basta copiar os dados num papel ou tirar xerox da página. Envie o cupom para: Sigla Editora - Promoção "Qual é a bola da copa?"
Rua Alice de Castro, 60 - CEP 04015-903 - Vila Mariana - São Paulo - SP

CUPOM

Qual a bola oficial da Copa de 94? ____________________

Nome ____________________

Endereço ____________________ CEP __________

Idade __________ Estado __________

adidas

VideoGame

VOCÊ VAI CAUSAR MUITO IMPACTO.

MAS NÃO VAI SENTIR.

MIZUNO. Os melhores atletas do mundo recomendam e usam.

Sabe por quê? Ele é bonito, leve e resistente.

O sistema Transpower MIZUNO transforma todo impacto em impulso.

Aliás, não controle o seu impulso. Experimente um MIZUNO.

Você vai causar o maior impacto.



ZEN